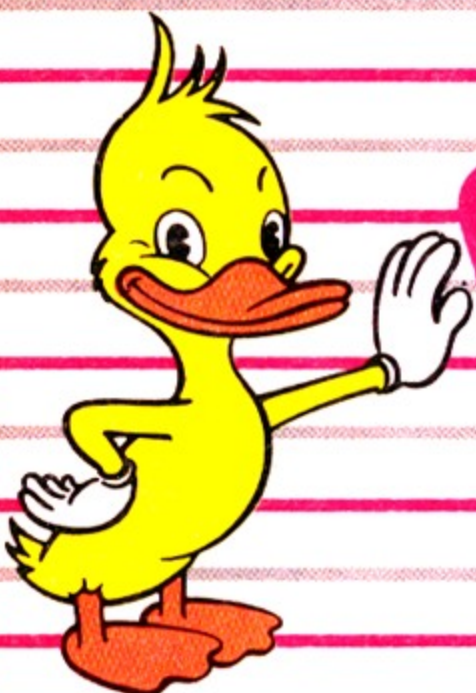


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER

SOFT

2

Anno 2 - N° 2 - 18 gennaio 1985



Stazione meteorologica
Trova la coppia



Casinò
Music teacher



Giardino botanico
Viperstar



Super-tris 3D



Attacco letterale
Memdata
Frana

Editrice

J.soft

Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	■
{G2}	2	■
{G3}	3	■
{G4}	4	■
{G5}	5	■
{G6}	6	■
{G7}	7	■
{G8}	8	■
{SG1}	CAPS SHIFT 1	■
{SG2}	CAPS SHIFT 2	■
{SG3}	CAPS SHIFT 3	■
{SG4}	CAPS SHIFT 4	■
{SG5}	CAPS SHIFT 5	■
{SG6}	CAPS SHIFT 6	■
{SG7}	CAPS SHIFT 7	■
{SG8}	CAPS SHIFT 8	■

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	■
B	B	■
C	C	■
D	D	■
E	E	■
F	F	■
G	G	■
H	H	■
I	I	■
J	J	■
K	K	■
L	L	■
M	M	■
N	N	■
O	O	■
P	P	■
Q	Q	■
R	R	■
S	S	■
T	T	■
U	U	■

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Simbolo grafico definito nel programma in uso.

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [< >] deve essere

premutato contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL. Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	■	{CYN}	CTRL 4	■	[< 7 >]	G 7	■
{HOME}	CLR/HOME	S	{PUR}	CTRL 5	■	[< 8 >]	G 8	■
{SU}	SHIFT ↑ CRSR ↓	■	{GRN}	CTRL 6	+	{F1}	f1	■
{GIU'}	↑ CRSR ↓	Q	{BLU}	CTRL 7	←	{F2}	f2	■
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒	I	{YEL}	CTRL 8	TT	{F3}	f3	■
{DES}	⇐ CRSR ⇒	J	[< 1 >]	G 1	■	{F4}	f4	■
{RVS}	CTRL 9	R	[< 2 >]	G 2	■	{F5}	f5	■
{OFF}	CTRL 0	■	[< 3 >]	G 3	■	{F6}	f6	■
{BLK}	CTRL 1	■	[< 4 >]	G 4	■	{F7}	f7	■
{WHT}	CTRL 2	E	[< 5 >]	G 5	■	{F8}	f8	■
{RED}	CTRL 3	J	[< 6 >]	G 6	■			■



- | | | |
|--|-----------|---|
|  | 4 | Stazione meteorologica
di B. Kersey trad. e adatt. di M. Cerofolini |
|  | 6 | Trova la coppia
di B. Kersey trad. e adatt. di E. Re Garbagnati |
|  | 8 | Casinò
di M. Moseley trad. e adatt. di E. Re Garbagnati |
|  | 12 | Music teacher
di M. Rayala trad. e adatt. di E. Re Garbagnati |
| 16/48K  | 17 | Giardino botanico
di T. Carter trad. e adatt. di C. Panzalis |
| 16/48K  | 20 | Viperstar
di P. Cole trad. e adatt. di C. Panzalis |
| Joystick  | 22 | Super-tris 3D
di J. Smithson trad. e adatt. di F. Sarcina |
|  | 25 | Attacco letterale
di T. Heimarck trad. e adatt. di S. Albarelli e M. Anticoli |
|  | 27 | Memdata
di M. Milligan trad. e adatt. S. Albarelli e M. Anticoli |
| Joystick  | 28 | Frana
di P.L. Bupp e S. Drop trad. e adatt. di F. Sarcina |

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

REDAZIONE:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Elcograf - Beverate (CO)



Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
V.le Restelli, 5
20046 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stazione meteorologica

Se siete appassionati di meteorologia per mezzo di questo programma potrete ottenere il grafico relativo al tempo di un periodo di 4 mesi scelto da voi. Prima dovete fornire al computer i dati necessari: la temperatura minima e massima ed i millimetri di pioggia caduta (se vi mancano le rilevazioni relative ad alcuni gior-

ni rispondete S,S,S alle domande del computer). Potrete così vedere sullo schermo il diagramma con la rappresentazione dell'andamento delle varie componenti meteorologiche. Ricordatevi di salvare il programma dopo avere aggiornato le rilevazioni, se non volete perdere i dati introdotti.

```
3 REM === CARTA DEL TEMPO VALID
  A 4 MESI ===
4 REM ===MENU===
5 HOME : TEXT : RESTORE : G$ = CHR$
  (7) : Q$ = CHR$ (34) : VTAB 7 :
  PRINT "TEMPO PER .....
  ." : GOSUB 90 : PRINT "1 GENNA
  IO 1985 - 30 APRILE 1985" : GOSUB
  90
7 PRINT "<A> = AGGIUNGI NUOVI DA
  TI" : PRINT "<M> = MOSTRA IL
  GRAFICO DEL TEMPO" : PRINT "<
  F> = FINE"
10 PRINT : PRINT "SCEGLI : " : GET
  A$ : PRINT A$ : IF A$ = "M" THEN
  60
15 IF A$ = "F" THEN PRINT : PRINT
  "SAVE STAZIONE METEO" : PRINT
  "SE NECESSARIO." : VTAB PEEK
  (37) - 2 : END
20 IF A$ < > "A" THEN 5
24 REM ===RACCOGLI I DATI===
25 HOME : PRINT "ESEMPIO:" : PRINT
  "-----" : PRINT
  " DATA: 3 NOVEMBRE" : PRINT
  " TEMP.MAX : 15" : PRINT "
  TEMP.MIN: 5 " : PRINT " MM.
  PIOGGIA: 12" : PRINT
30 INVERSE : PRINT " DAI I DATI
  DEL TEMPO COME SEGUE : " : NORMAL
  : PRINT : PRINT "1103 DATA 1
  5, 5, 12 : REM 3/11
37 PRINT : INVERSE : PRINT " 0,
  PER SALTARE UN GIORNO SCRIVI
  : " : NORMAL : HTAB 9 : PRINT
  "----" : PRINT "1103 DATA S,
  S, S: REM 3/11" : GOSUB 90
40 FOR I = 1 TO 365 : READ H$, L$,
  R$ : IF H$ = "00" AND L$ = "0
  0" THEN LINE = PEEK (123) +
  PEEK (124) * 256 : GOTO 55
45 NEXT
55 PRINT : INVERSE : A$ = "DAI I
  DATI DEL TEMPO POI: RUN E/O
  SAVE." : SPEED= 180 : PRINT A$
  : NORMAL : HTAB 1 : SPEED= 2
  55 : PRINT A$
```

```
56 M = INT (LINE / 100) : IF M >
  12 THEN M = M - 12
57 PRINT : PRINT " ] " : LINE, " DAT
  A 00, 00, 0.00 : REM " : LINE -
  INT (LINE / 100) * 100 : "/" :
  M : PRINT : PRINT " ] SAVE STA
  ZIONE METEO" : PRINT : PRINT
  " ] RUN" : VTAB PEEK (37) - 5
  : PRINT G$ : END
59 REM ===CHART===
60 HGR2 : FOR Y = 0 TO 190 STEP
  10 : HCOLOR= 2 : IF Y - 20 - INT
  ((Y - 20) / 50) * 50 = 0 THEN
  HCOLOR= 3
61 HPLOT 0, Y TO 279, Y : NEXT : HCOLOR=
  0 : FOR X = 14 TO 279 STEP 60
  : HPLOT X + 1, 0 TO X + 1, 191
  : HPLOT X, 0 TO X, 191 : NEXT
65 X = 15 : FOR DA = 1 TO 365 : READ
  H$, L$, R$ : IF H$ = "00" AND L
  $ = "00" THEN GET A$ : PRINT
  H$ : GOTO 5
70 IF H$ > "2" THEN X = X + 2 : GOTO
  85
75 H = VAL (H$) : L = VAL (L$) : R =
  VAL (R$) : IF H = 0 AND L =
  0 AND R = 0 THEN 85
77 IF H > 120 THEN H = 120
78 IF L < - 70 THEN L = - 70
79 REM ===PLOT===
80 H = 120 - H : L = 120 - L : M = L +
  (H - L) / 2 : R = R * 20 : HCOLOR=
  5 : HPLOT X, H TO X, M - 1 : HCOLOR=
  1 : HPLOT X, M + 1 TO X, L : X =
  X + 2
82 IF R THEN HCOLOR= 6 : HPLOT X
  - 1, 190 - R TO X - 1, 190
85 NEXT DA
90 FOR I = 1 TO 40 : PRINT "--" : NEXT
  : RETURN
100 REM ===DATA===
101 DATA 00,00,0.00 : REM 1/1
102 DATA 00,00,0.00 : REM 2/1
103 DATA 00,00,0.00 : REM 3/1
104 DATA 00,00,0.00 : REM 4/1
105 DATA 00,00,0.00 : REM 5/1
106 DATA 00,00,0.00 : REM 6/1
```

107 DATA 00,00,0.00: REM 7/1
 108 DATA 00,00,0.00: REM 8/1
 109 DATA 00,00,0.00: REM 9/1
 110 DATA 00,00,0.00: REM 10/1
 111 DATA 00,00,0.00: REM 11/1
 112 DATA 00,00,0.00: REM 12/1
 113 DATA 00,00,0.00: REM 13/1
 114 DATA 00,00,0.00: REM 14/1
 115 DATA 00,00,0.00: REM 15/1
 116 DATA 00,00,0.00: REM 16/1
 117 DATA 00,00,0.00: REM 17/1
 118 DATA 00,00,0.00: REM 18/1
 119 DATA 00,00,0.00: REM 19/1
 120 DATA 00,00,0.00: REM 20/1
 121 DATA 00,00,0.00: REM 21/1
 122 DATA 00,00,0.00: REM 22/1
 123 DATA 00,00,0.00: REM 23/1
 124 DATA 00,00,0.00: REM 24/1
 125 DATA 00,00,0.00: REM 25/1
 126 DATA 00,00,0.00: REM 26/1
 127 DATA 00,00,0.00: REM 27/1
 128 DATA 00,00,0.00: REM 28/1
 129 DATA 00,00,0.00: REM 29/1
 130 DATA 00,00,0.00: REM 30/1
 131 DATA 00,00,0.00: REM 31/1
 201 DATA 00,00,0.00: REM 1/2
 202 DATA 00,00,0.00: REM 2/2
 203 DATA 00,00,0.00: REM 3/2
 204 DATA 00,00,0.00: REM 4/2
 205 DATA 00,00,0.00: REM 5/2
 206 DATA 00,00,0.00: REM 6/2
 207 DATA 00,00,0.00: REM 7/2
 208 DATA 00,00,0.00: REM 8/2
 209 DATA 00,00,0.00: REM 9/2
 210 DATA 00,00,0.00: REM 10/2
 211 DATA 00,00,0.00: REM 11/2
 212 DATA 00,00,0.00: REM 12/2
 213 DATA 00,00,0.00: REM 13/2
 214 DATA 00,00,0.00: REM 14/2
 215 DATA 00,00,0.00: REM 15/2
 216 DATA 00,00,0.00: REM 16/2
 217 DATA 00,00,0.00: REM 17/2
 218 DATA 00,00,0.00: REM 18/2
 219 DATA 00,00,0.00: REM 19/2
 220 DATA 00,00,0.00: REM 20/2
 221 DATA 00,00,0.00: REM 21/2
 222 DATA 00,00,0.00: REM 22/2
 223 DATA 00,00,0.00: REM 23/2
 224 DATA 00,00,0.00: REM 24/2
 225 DATA 00,00,0.00: REM 25/2
 226 DATA 00,00,0.00: REM 26/2
 227 DATA 00,00,0.00: REM 27/2
 228 DATA 00,00,0.00: REM 28/2
 301 DATA 00,00,0.00: REM 1/3
 302 DATA 00,00,0.00: REM 2/3
 303 DATA 00,00,0.00: REM 3/3
 304 DATA 00,00,0.00: REM 4/3
 305 DATA 00,00,0.00: REM 5/3
 306 DATA 00,00,0.00: REM 6/3
 307 DATA 00,00,0.00: REM 7/3
 308 DATA 00,00,0.00: REM 8/3
 309 DATA 00,00,0.00: REM 9/3
 310 DATA 00,00,0.00: REM 10/3
 311 DATA 00,00,0.00: REM 11/3
 312 DATA 00,00,0.00: REM 12/3
 313 DATA 00,00,0.00: REM 13/3
 314 DATA 00,00,0.00: REM 14/3
 315 DATA 00,00,0.00: REM 15/3

316 DATA 00,00,0.00: REM 16/3
 317 DATA 00,00,0.00: REM 17/3
 318 DATA 00,00,0.00: REM 18/3
 319 DATA 00,00,0.00: REM 19/3
 320 DATA 00,00,0.00: REM 20/3
 321 DATA 00,00,0.00: REM 21/3
 322 DATA 00,00,0.00: REM 22/3
 323 DATA 00,00,0.00: REM 23/3
 324 DATA 00,00,0.00: REM 24/3
 325 DATA 00,00,0.00: REM 25/3
 326 DATA 00,00,0.00: REM 26/3
 327 DATA 00,00,0.00: REM 27/3
 328 DATA 00,00,0.00: REM 28/3
 329 DATA 00,00,0.00: REM 29/3
 330 DATA 00,00,0.00: REM 30/3
 331 DATA 00,00,0.00: REM 31/3
 401 DATA 00,00,0.00: REM 1/4
 402 DATA 00,00,0.00: REM 2/4
 403 DATA 00,00,0.00: REM 3/4
 404 DATA 00,00,0.00: REM 4/4
 405 DATA 00,00,0.00: REM 5/4
 406 DATA 00,00,0.00: REM 6/4
 407 DATA 00,00,0.00: REM 7/4
 408 DATA 00,00,0.00: REM 8/4
 409 DATA 00,00,0.00: REM 9/4
 410 DATA 00,00,0.00: REM 10/4
 411 DATA 00,00,0.00: REM 11/4
 412 DATA 00,00,0.00: REM 12/4
 413 DATA 00,00,0.00: REM 13/4
 414 DATA 00,00,0.00: REM 14/4
 415 DATA 00,00,0.00: REM 15/4
 416 DATA 00,00,0.00: REM 16/4
 417 DATA 00,00,0.00: REM 17/4
 418 DATA 00,00,0.00: REM 18/4
 419 DATA 00,00,0.00: REM 19/4
 420 DATA 00,00,0.00: REM 20/4
 421 DATA 00,00,0.00: REM 21/4
 422 DATA 00,00,0.00: REM 22/4
 423 DATA 00,00,0.00: REM 23/4
 424 DATA 00,00,0.00: REM 24/4
 425 DATA 00,00,0.00: REM 25/4
 426 DATA 00,00,0.00: REM 26/4
 427 DATA 00,00,0.00: REM 27/4
 428 DATA 00,00,0.00: REM 28/4
 429 DATA 00,00,0.00: REM 29/4
 430 DATA 00,00,0.00: REM 30/4





Trova la coppia

Volete mettere a prova la vostra memoria? Allora sfidate un amico a trovare due disegni uguali nascosti sotto i riquadri numerati che appariranno sullo schermo. Per evitare parziali-

tà sarà il computer a stabilire chi inizia il gioco e, per ogni coppia trovata, vi assegnerà 16 punti: vince chi per primo totalizza 68 punti.

```

130 HOME : DIM A(20),C(20),H(16)
140 W = - 16336:Q = - 16384
150 FOR T = 0 TO 16:C(T) = 15: NEXT
    : GR
160 REM === MESCOLA I SIMBOLI =
    ==
170 VTAB 23: HTAB 10
180 PRINT "(UN MOMENTO! MESCOLO:
    16)";
190 GOSUB 840: FOR Z = 1 TO 16: VTAB
    23: HTAB 32: PRINT 17 - Z;"
    ";
200 INVERSE : VTAB 21: HTAB 14 +
    X - INT (X / 2) * 2
210 PRINT "          ": NORMAL
220 X = INT ( RND (1) * 16) + 1
230 IF Z < 2 THEN 240
232 FOR I = 1 TO Z - 1: IF X = A
    (I) THEN 200
234 NEXT
240 A(Z) = X
242 H( INT (Z / 2)) = X: NEXT
250 FOR Z = 1 TO 8
260 X = INT ( RND (1) * 8) + 1: IF
    Z = 1 THEN 270
262 FOR I = 1 TO Z - 1: IF X = H
    (I) THEN 260
264 NEXT
270 H(Z) = X: NEXT : FOR I = 1 TO
    8
280 IF H(1) = 5 THEN H(1) = 9
282 IF H(1) = 6 THEN H(1) = 12
284 IF H(1) = 7 THEN H(1) = 13
286 IF H(1) = 8 THEN H(1) = 15
288 NEXT
290 HOME :C(0) = 15: INVERSE : PRINT
    SPC( 40): VTAB 21: HTAB 12:
    PRINT "TROVA LA COPPIA"
300 NORMAL : FOR I = 1 TO 40: PRINT
    "-": NEXT
310 REM === NOMI ===
320 GOTO 340
330 HOME : PRINT "NAMI TROPPO LU
    NGHI. RIPROVA :          !!
    !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
    !!!!!!!";
340 INPUT " NOME DEL GIOCATORE 1
    -> ";A$: INPUT " NOME DEL GI
    OCATORE 2-> ";B$

```

```

350 HOME : PRINT "IL COMPUTER ST
    ABILISCE CHI COMINCIA," : PRINT
    A$;" 0 ";B$;"..."
360 IF LEN (A$) + LEN (B$) > 3
    1 THEN 330
370 FOR T = 1 TO 999: NEXT : FOR
    T = 1 TO 85: PRINT ":",: FOR
    Z = 1 TO 2:SS = PEEK (Q + 4
    8): NEXT : NEXT
380 T = INT ( RND (1) * 2):C$ =
    A$: IF T = 0 THEN C$ = B$
382 PRINT C$;" COMINCIA !!": FOR
    Z = 1 TO 750: NEXT
390 PRINT : IF T = 0 THEN 470
400 REM === PRENDI IL NUMERO DE
    LLA CASELLA ===
410 D$ = "...PRIMO QUADRO?"
420 HTAB 20 - LEN (A$): PRINT A
    $;"->": GOSUB 1390
430 GOSUB 540:A1 = CODE:SI = S
440 D$ = "...ALTRO QUADRO?": GOSUB
    1390
450 GOSUB 540:A2 = CODE:S2 = S
460 GOSUB 1050
470 D$ = "...PRIMO QUADRO?"
480 HTAB 20 - LEN (B$): PRINT B
    $;"->": GOSUB 1390
490 GOSUB 540:B1 = CODE:SI = S
500 D$ = "...ALTRO QUADRO?": GOSUB
    1390
510 GOSUB 540:B2 = CODE:S2 = S
520 GOSUB 1130: GOTO 410
530 REM === MOSTRA IL CONTENUTO
    ===
540 XX = ((S + 3) - INT ((S + 3)
    / 4) * 4) * 10
542 YY = 10 * INT ((S - 1) / 4)
550 COLOR= 0: FOR T = XX TO XX +
    9: VLIN YY,YY + 9 AT T: NEXT
560 L = A(S) - 1
561 CQ = H((L - INT (L / 8) * 8)
    + 1)
562 COLOR= CQ
570 CODE = A(S)
572 ON A(S) GOTO 590,610,640,670
    ,700,730,760,800,590,610,640
    ,670,700,730,760,800
580 RETURN

```

```

590 FOR T = XX + 3 TO XX + 6: VLIN
YY + 1,YY + 8 AT T: NEXT : FOR
T = XX + 1 TO XX + 8: VLIN Y
Y + 3,YY + 6 AT T: NEXT
600 RETURN : REM "CROCE"
610 FOR T = XX + 1 TO XX + 8: VLIN
YY + 1,YY + 8 AT T: NEXT
620 COLOR= 0: FOR T = XX + 3 TO
XX + 6: VLIN YY + 3,YY + 6 AT
T: NEXT
630 RETURN : REM "SCATOLA"
640 FOR T = XX + 1 TO XX + 8: VLIN
YY + 1,YY + 8 AT T: NEXT
650 COLOR= 0: HLIN XX + 1,XX + 8
AT YY + 3: HLIN XX + 1,XX +
8 AT YY + 6
660 RETURN : REM "BARRE"
670 FOR T = 1 TO 3: HLIN XX + 1 +
T,XX + 2 + T AT YY + 4 - T: HLIN
XX + 1 + T,XX + 2 + T AT YY +
5 + T: NEXT
680 HLIN XX + 1,XX + 8 AT YY + 4
: HLIN XX + 1,XX + 8 AT YY +
5
690 RETURN : REM "FRECCE"
700 HLIN XX + 1,XX + 4 AT YY + 1
: HLIN XX + 1,XX + 4 AT YY +
2: HLIN XX + 1,XX + 6 AT YY +
3: HLIN XX + 1,XX + 6 AT YY +
4
710 HLIN XX + 3,XX + 8 AT YY + 5
: HLIN XX + 3,XX + 8 AT YY +
6: HLIN XX + 5,XX + 8 AT YY +
7: HLIN XX + 5,XX + 8 AT YY +
8
720 RETURN : REM "SERPENTE"
730 FOR T = XX + 1 TO XX + 8: VLIN
YY + 1,YY + 8 AT T: NEXT
740 COLOR= 0: FOR T = 3 TO 5 STEP
3: HLIN XX + 1,XX + 8 AT YY +
T: VLIN YY + 1,YY + 8 AT XX +
T: NEXT
750 RETURN : REM "FINESTRE"
760 FOR T = XX + 1 TO XX + 8: VLIN
YY + 1,YY + 8 AT T: NEXT
770 COLOR= 0: HLIN XX + 3,XX + 6
AT YY + 1: HLIN XX + 4,XX +
5 AT YY + 2: HLIN XX + 4,XX +
5 AT YY + 7: HLIN XX + 3,XX +
6 AT YY + 8
780 VLIN YY + 3,YY + 6 AT XX + 1
: VLIN YY + 4,YY + 5 AT XX +
2: VLIN YY + 4,YY + 5 AT XX +
7: VLIN YY + 3,YY + 6 AT XX +
8
790 RETURN : REM "X"
800 FOR T = XX + 1 TO XX + 8: VLIN
YY + 1,YY + 8 AT T: NEXT
810 COLOR= 0: HLIN XX + 3,XX + 8
AT YY + 3: HLIN XX + 1,XX +
6 AT YY + 6
820 RETURN : REM "S"
830 REM === RIDESEGNA LA SCACCH
IERA ===
840 GR
850 COLOR= 13: FOR T = 0 TO 30 STEP
10: HLIN 0,39 AT T: VLIN 0,3
9 AT T: NEXT
860 COLOR= 9: FOR T = 9 TO 39 STEP
10: HLIN 0,39 AT T: VLIN 0,3
9 AT T: NEXT
870 COLOR= C(0): VLIN 2,7 AT 3: VLIN
2,7 AT 6: HLIN 4,5 AT 2: HLIN
4,5 AT 7
880 COLOR= C(2): HLIN 13,16 AT 2
: HLIN 13,16 AT 4: HLIN 13,1
6 AT 7: VLIN 5,6 AT 13: PLOT
16,3
890 COLOR= C(3): HLIN 23,26 AT 2
: HLIN 23,26 AT 4: HLIN 23,2
6 AT 7: VLIN 3,6 AT 26
900 COLOR= C(4): HLIN 33,36 AT 4
: VLIN 2,7 AT 36: VLIN 2,4 AT
33
910 COLOR= C(5): HLIN 3,6 AT 12:
HLIN 3,6 AT 14: HLIN 3,6 AT
17: PLOT 3,13: VLIN 15,16 AT
6
920 COLOR= C(6): HLIN 13,16 AT 1
2: HLIN 13,16 AT 14: HLIN 13
,16 AT 17: VLIN 13,16 AT 13:
VLIN 15,16 AT 16
930 COLOR= C(7): HLIN 23,26 AT 1
2: VLIN 13,17 AT 26
940 COLOR= C(8): HLIN 33,36 AT 1
2: HLIN 33,36 AT 14: HLIN 33
,36 AT 17: VLIN 13,16 AT 33:
VLIN 13,16 AT 36
950 COLOR= C(9): HLIN 3,6 AT 22:
HLIN 3,6 AT 24: HLIN 3,6 AT
27: VLIN 23,26 AT 6: PLOT 3,
23
960 COLOR= C(10): VLIN 22,27 AT
13: VLIN 22,27 AT 15: VLIN 2
2,27 AT 17: PLOT 12,22: PLOT
16,22: PLOT 16,27
970 COLOR= C(11): VLIN 22,27 AT
23: VLIN 22,27 AT 26: PLOT 2
2,22: PLOT 25,22
980 COLOR= C(12): VLIN 25,26 AT
35: PLOT 37,23: PLOT 32,22: VLIN
22,27 AT 33: HLIN 35,37 AT 2
2: HLIN 35,37 AT 24: HLIN 35
,37 AT 27
990 COLOR= C(13): PLOT 2,32: VLIN
32,37 AT 3: HLIN 5,7 AT 32: HLIN
5,7 AT 34: HLIN 5,7 AT 37: VLIN
33,36 AT 7
1000 COLOR= C(14): PLOT 12,32: VLIN
32,37 AT 13: VLIN 32,34 AT 1
5: VLIN 32,37 AT 17: PLOT 16
,34
1010 COLOR= C(15): VLIN 35,36 AT
27: PLOT 25,33: PLOT 22,32: VLIN
32,37 AT 23: HLIN 25,27 AT 3
2: HLIN 25,27 AT 34: HLIN 25
,27 AT 37
1020 COLOR= C(16): PLOT 36,37: PLOT
36,34: PLOT 32,32: VLIN 32,3
7 AT 33: VLIN 32,37 AT 35: VLIN
34,37 AT 37: HLIN 36,37 AT 3
2
1030 RETURN
1040 REM === PUNTEGGIO ===
1050 IF S1 = 1 THEN S1 = 0
1052 IF S2 = 1 THEN S2 = 0

```

```

1060 IF ABS (A1 - A2) < > 8 THEN
1100
1070 HOME : VTAB 22: HTAB 13: PRINT
"**** TROVATO ! ****"
1080 FOR I = 1 TO 40: PRINT "--";
: NEXT
1090 PRINT S1 + S2; " PUNTI PER
";A$;"!";AP = AP + S1 + S2: GOTO
1180
1100 HOME : VTAB 22: HTAB 14: PRINT
"*** SBAGLIATO ***"
1110 FOR T = 1 TO 50:SS = PEEK
(Q + 48) - PEEK (Q + 48)
1120 NEXT : GOTO 1210
1130 IF ABS (B1 - B2) < > 8 THEN
1100
1140 IF S1 = 1 THEN S1 = 0
1142 IF S2 = 1 THEN S2 = 0
1150 HOME : VTAB 22: HTAB 13: PRINT
"**** TROVATO ! ****"

1160 FOR I = 1 TO 40: PRINT "--";
: NEXT
1170 PRINT S1 + S2; " PUNTI PER
";B$;"!";BP = BP + S1 + S2
1180 FOR T = 0 TO 16
1190 IF S1 = (T) OR S2 = T THEN
C(T) = 0
1192 NEXT
1200 IF AP > 67 OR BP > 67 THEN
1300
1210 FOR T = 1 TO 1500: NEXT : HOME
1220 VTAB 21: HTAB 1: INVERSE : PRINT
"
"
1230 VTAB 21: HTAB 1: IF LEN (A
$) + LEN (B$) < 26 THEN PRINT
" PUNTI: ";
1240 PRINT A$;" " ;AP;" " ;B$;" "
;BP
1250 NORMAL
1260 HTAB 15: PRINT "(68 = FINE.
)"
1270 PRINT "-----"
"-----";

```

```

1280 GOSUB 840: RETURN
1290 REM === FINE GIOCO ===
1300 HOME : PRINT "FINE GIOCO--"

1310 IF AP > BP THEN 1320
1312 PRINT B$;" BATTE " ;A$;"--"
: PRINT BP;" A " ;AP;"!!"; GOTO
1330
1320 PRINT A$;" BATTE " ;B$;"--"
: PRINT AP;" A " ;BP;"!!";
1330 FOR T = 1 TO 13: PRINT "!!"
;: NEXT : PRINT
1340 FOR TT = 16 TO 1 STEP - 1:
S = TT: GOSUB 530: NEXT
1350 FOR I = 1 TO 999: NEXT : PRINT

1360 PRINT "UN QUALSIASI TASTO C
ONTINUA, F=FINE:";: GET A$: IF
A$ = "F" THEN 63900
1365 RUN
1380 REM === INPUT DEL QUADRATO
===
1390 HTAB 23: PRINT D$;
1400 COLOR= 15: PLOT 37,46: COLOR=
7: PLOT 37,47: POKE Q + 16,0

1410 K = PEEK (Q)
1420 IF (K < 176) OR (K > 185) THEN
1410
1430 IF K < > 177 THEN 1490
1432 POKE Q + 16,0
1440 HTAB 23: PRINT "QUADRO 1?"
"
"
1450 COLOR= 15: PLOT 30,46: COLOR=
5: PLOT 30,47
1460 K = PEEK (Q)
1462 IF K < 176 OR K > 185 THEN
1460
1470 IF K < 183 THEN 1480
1472 POKE Q + 16,0: GOTO 1390
1480 K = K - 166: GOTO 1500
1490 K = K - 176
1500 POKE Q + 16,0
1510 IF K = 0 THEN K = 1
1520 IF C(K) = 0 THEN 1390
1530 S = K: RETURN

```



Casinò

Il gioco d'azzardo è sempre stato qualcosa che fin dai tempi più remoti ha attratto fortemente l'uomo. Il proliferare di luoghi dedicati esclusivamente al gioco dimostra che questa attrazione non è certo calata ai giorni nostri. Il listato in Extended Basic presentato in que-

sto numero si ispira ad uno dei più antichi tra i giochi d'azzardo: quello dei dadi. È un listato molto semplice che vi darà modo di vincere un sacco di dollari (computerizzati, e quindi di nessun valore corrente). Inutile spiegarvi come giocare: non dovrete far

altro che rispondere alle richieste del vostro TI ed attendere che i tre dadi siano gettati (su questo punto sarà una sorpresa vedere come è stato risolto graficamente il momento di suspense che accompagna il lancio dei dadi fino

al momento in cui essi smettono di rotolare sul tavolo!).

Buon divertimento! (ma non lasciatevi prendere troppo dal gioco: potreste ritrovarvi al verde).

```

60 ! *****
70 ! **      CASINO'      **
80 ! *****
90 ! TI-99  EXTENDED BASIC
100 DIM DICE_VALUE(3),PLAYER_NAME$
(4),PLAYER_CASH(4),PLAYER_BET(
4),PLAYER_DICE(4)

110 DIM DICE_PIP(9,9),LOC_X(27),
LOC_Y(27)
120 DIM LOC(27)
130 RANDOMIZE
160 GOSUB 20000
170 ! SCOMMESSE
200 !
210 GOSUB 1200
220 ! LANCIO DADI
230 GOSUB 2000

240 ! BILANCIO
250 FOR I=1 TO PLAYERS
260 IF PLAYER_CASH(I)=0 THEN 760

280 PRINT "":PLAYER_NAME$(I);",P
UNTI SUL";PLAYER_DICE(I):PLAYER_
BET(I);"DOLLARI";
290 IF PLAYER_BET(I)<2 THEN 310

310 PRINT "."
520 WIN=0
530 FOR J=1 TO 3
540 IF PLAYER_DICE(I)<>DICE_VALU
E(J) THEN 560

550 WIN=WIN+1
560 NEXT J
570 IF WIN=0 THEN 690
580 WIN=WIN*PLAYER_BET(I)
590 PRINT "VINCI";WIN;"DOLLARI";

600 IF WIN<2 THEN 620
620 PRINT "."
630 PLAYER_CASH(I)=PLAYER_CASH(I
)+WIN

640 PRINT "ORA POSSIEDI";PLAYER_
CASH(I);"DOLLARI";
650 IF PLAYER_CASH(I)<2 THEN 670

670 PRINT "."
680 GOTO 760
690 PRINT "PERDI";PLAYER_BET(I);
"DOLLARI";
700 IF PLAYER_BET(I)<2 THEN 720

```

```

720 PRINT "."
730 PLAYER_CASH(I)=PLAYER_CASH(I
)-PLAYER_BET(I)
740 IF PLAYER_CASH(I)>0 THEN 640

750 PRINT "SEI AL VERDE!"
760 NEXT I
770 ! CONTROLLO TERMINE GIOCO
780 GOSUB 5000

790 IF NO_LEFT>1 THEN 970
800 INPUT "VUOI RIPROVARE? (S/N)
":A$
810 A$=SEG$(A$,1,1)
820 IF A$<>"S" THEN 850
830 GOSUB 22000
840 GOTO 200
850 IF A$<>"N" THEN 880
860 PRINT "GRAZIE PER LA PARTITA
": "": ""
870 STOP

880 PRINT PL$
890 GOTO 800
970 FOR I=1 TO 600
980 NEXT I
990 GOTO 200
1200 CALL CLEAR
1210 FOR I=1 TO PLAYERS
1220 IF PLAYER_CASH(I)=0 THEN 15
00
1230 ON INT(RND*4+1)GOTO 1240,12
60,1280,1300
1240 PRINT "ORA, ";
1250 GOTO 1350
1260 PRINT "OK, ";
1270 GOTO 1350
1280 PRINT "VA BENE, ";
1290 GOTO 1350
1300 PRINT "TOCCA A TE ";
1350 PRINT PLAYER_NAME$(I);", "
1360 PRINT "POSSIEDI";PLAYER_CAS
H(I);"DOLLARI";
1370 IF PLAYER_CASH(I)<2 THEN 13
90
1390 PRINT ".": "QUANTO PUNTI? "

1400 INPUT PLAYER_BET(I)
1410 IF PLAYER_BET(I)<1 THEN 145
0
1420 IF PLAYER_BET(I)>PLAYER_CAS
H(I) THEN 1450
1430 IF PLAYER_BET(I)>50 THEN 14
50

```

```

1440 IF INT(PLAYER_BET(I))=PLAYE
R BET(I) THEN 1470
1450 PRINT "SPIACENTE,MA NON PUO
I"
1460 GOTO 1230
1470 PRINT "SU QUALE NUMERO VUOI
SCOMMETTERE?"
1480 INPUT PLAYER_DICE(I)
1490 IF INT(PLAYER_DICE(I))<>PLA
YER_DICE(I) THEN 1520
1500 IF PLAYER_DICE(I)<1 THEN 15
20
1510 IF PLAYER_DICE(I)<7 THEN 15
40
1520 PRINT "RITENTA"
1530 GOTO 1470
1540 NEXT I
1550 RETURN

2000 !
2010 CALL CLEAR
2020 CALL SCREEN(10)
2030 FOR I=1 TO PLAYERS
2035 GOSUB 28000
2040 ROW=(I-1)*5+1
2060 DISPLAY AT(ROW,15):PLAYER_N
AME$(I)
2160 DISPLAY AT(ROW+1,15):"PUNTA
TA $";STR$(PLAYER_BET(I))
2260 DISPLAY AT(ROW+2,15):"CASSA
$";STR$(PLAYER_CASH(I))
2350 DISPLAY AT(ROW+3,15):"DADO-
";STR$(PLAYER_DICE(I))
2370 NEXT I
2500 FOR I=1 TO 3
2510 DICE_VALUE(I)=INT(RND*6)+1

2520 NEXT I
2600 ! DADI
2610 FOR I=1 TO 3
2620 CHAR_NO=DICE_VALUE(I)
2630 IF CHAR_NO=1 THEN 2740
2640 IF CHAR_NO=4 THEN 2740
2650 IF CHAR_NO=5 THEN 2740
2660 IF RND<.5 THEN 2740
2670 IF CHAR_NO<>2 THEN 2700
2680 CHAR_NO=7
2690 GOTO 2740
2700 IF CHAR_NO=6 THEN 2730
2710 CHAR_NO=8
2720 GOTO 2740
2730 CHAR_NO=9
2740 ! STAMPA DADO
2750 FOR J=1 TO 9
2760 K=(I-1)*9+J
2780 CALL SPRITE(#K,96+DICE_PIP(
CHAR_NO,J),16,LOC_X(K),LOC_Y(K),
RND*120-60,RND*120-60)
2800 LOC(K)=0
2820 NEXT J
2830 NEXT I
2840 CNT=0
2850 IF CNT<21 THEN 2900

```

```

2860 FOR I=1 TO 27 :: IF LOC(I)=
0 THEN 2920
2870 NEXT I :: GOTO 3800
2900 I=INT(RND*27)+1
2910 IF LOC(I)=1 THEN 2900
2920 LOC(I)=1 :: CNT=CNT+1
2930 CALL COLOR(#I,2):: CALL SOU
ND(-1,110,0,165,1,220,2)
2940 CALL MOTION(#I,0,0):: CHK=0

2950 CALL POSITION(#I,Y,X)
2960 MY=LOC_Y(I)-Y :: MX=LOC_X(I
)-X :: TOT=MAX(1,ABS(MY)+ABS(MX
))
2980 CALL MOTION(#I,MY*50/TOT,MX
*50/TOT)
2990 CHK=CHK+1 :: IF CHK>10 THEN
2940
3000 CALL COINC(#I,LOC_Y(I),LOC
X(I),20,HIT):: IF HIT=0 THEN 299
0
3010 CALL MOTION(#I,0,0):: CALL
LOCATE(#I,LOC_Y(I),LOC_X(I)):: C
ALL COLOR(#I,16):: CALL SOUND(-1
,1111,0)
3020 IF CNT<27 THEN 2850
3800 FOR I=1 TO 400
3810 NEXT I
3900 CALL SCREEN(4)
3910 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL
CLEAR
3920 RETURN
4990 ! CONTROLLO VINCITORE
5000 NO_LEFT=0
5010 FOR I=1 TO PLAYERS
5020 IF PLAYER_CASH(I)=0 THEN 50
50
5030 NO_LEFT=NO_LEFT+1
5040 LAST_PLAYER=1
5050 NEXT I
5060 IF NO_LEFT>0 THEN 5200
5100 PRINT "NESSUNO HA PERSO.":"
PARTITA IN PARITA'"
5110 GOTO 5400
5200 IF NO_LEFT>1 THEN 5400
5300 PRINT PLAYER_NAME$(LAST_PLA
YER);"VINCE!"
5400 RETURN
20000 PL$="RISPONDI ALLA DOMANDA
,PREGO"
20010 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
20020 CALL CHAR(97,"FFFFFFE7E7FF
FFFF")
20030 CALL COLOR(9,2,16)
20050 CALL CLEAR
20090 ROW=12
20100 FOR I=1 TO 9
20110 FOR J=1 TO 9
20120 READ DICE_PIP(I,J)
20130 NEXT J
20140 IF INT(I/2)=I/2 THEN 20170

```

```

20150 MSG$="CASINO'"
20160 GOTO 20180
20170 MSG$="      "
20180 DISPLAY AT(ROW,12):MSG$
20200 NEXT I
20300 CNT=0
20310 FOR I=1 TO 3
20320 FOR J=1 TO 3
20330 FOR K=1 TO 3
20340 CNT=CNT+1
20350 LOC_Y(CNT)=(J+I*4)*8
20360 LOC_X(CNT)=(K+2)*8
20400 NEXT K
20410 NEXT J
20420 NEXT I

21000 CALL CLEAR
21010 INPUT "VUOI LE ISTRUZIONI
(S/N)?":A$
21020 A$=SEG$(A$,1,1)
21030 IF A$="S" THEN 21100
21040 IF A$="N" THEN 22000
21050 PRINT PL$
21060 GOTO 21010
21100 PRINT ":":"": "BENVENUTO NE
L NOSTRO": "  CASINO'!": ""
21105 FOR I=1 TO 600 :: NEXT I
21110 PRINT "A QUESTO GIOCO POSS
ONO      PARTECIPARE DA 2 A 4
      GIOCATORI. CIASCUNO PARTE
      CON 500 DOLLARI."

21120 PRINT "OGNI VOLTA CIASCUN
GIOCATOREPUNTA DA $1 A $50 SU 1
DEI 6NUMERI RIPORTATI NEI DADI.
TRE DADI SONO POI LANCIATI."
21130 PRINT "OGNI GIOCATORE RICE
VERA'      QUINDI UNA QUOTA EQUIVA
LENTEALLA SUA PUNTATA MOLTIPLICA
-"
21140 PRINT "TA PER IL NUMERO DI
VOLTE      CHE LA CIFRA DA LUI SCE
LTA SI E'RIPETUTA.SE NESSUN DAD
OTOTALIZZA LA CIFRA SCELTA"

21150 PRINT "PER LA SCOMMESSA,LA
PUNTATA VIENE PERSA. UN GIOCATO
RE      RIMASTO AL VERDE VIENE ELI-
MINATO."
21160 PRINT "IL GIOCO TERMINA QU
ANDO UNO SOLO RIMANE IN GIOCO. S
E      NESSUNO RIMANE, NON C'E'
VINCITORE."
21500 FOR I=1 TO 1000
21510 NEXT I
22000 INPUT "QUANTI GIOCATORI (2
-4)?":PLAYERS
22010 IF PLAYERS<2 THEN 22060
22020 IF PLAYERS>4 THEN 22060
22030 IF INT(PLAYERS)=PLAYERS TH
EN 22100
22060 PRINT PL$
22070 GOTO 22000
22100 FOR I=1 TO PLAYERS

```

```

22110 PRINT "GIOCATORE #";I;"INS
ERISCI IL TUO"
22120 INPUT "NOME-":PLAYER_NAME$(
I)
22140 IF PLAYER_NAME$(I)<>" " THE
N 22250
22170 PRINT PL$
22180 GOTO 22110
22250 PLAYER_NAME$(I)=SEG$(PLAYE
R_NAME$(I),1,10)
22310 PLAYER_CASH(I)=500
22320 NEXT I
22330 RETURN

25000 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0
25010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1
25020 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1
25030 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1
25040 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1
25050 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1
25060 DATA 0,0,1,0,0,0,1,0,0
25070 DATA 0,0,1,0,1,0,1,0,0
25080 DATA 1,0,1,1,0,1,1,0,1
25090 DATA X

28000 T2=700 :: T=120
28010 CALL SOUND(T,392,1)
28020 CALL SOUND(T,523,1)
28030 CALL SOUND(T,659,1)
28040 CALL SOUND(T,784,1)
28050 CALL SOUND(T,784,1)
28060 CALL SOUND(T,784,1)
28070 CALL SOUND(T,659,1)
28080 CALL SOUND(T,659,1)
28090 CALL SOUND(T,659,1)
28100 CALL SOUND(T,523,1)
28110 CALL SOUND(T,659,1)
28120 CALL SOUND(T,523,1)
28130 CALL SOUND(T2,392,1)
28140 CALL SOUND(1,39999,30)
28150 CALL SOUND(T2,392,1)
28160 CALL SOUND(T,523,1)
28170 CALL SOUND(T,659,1)
28180 CALL SOUND(T,784,1)
28190 CALL SOUND(T,784,1)
28200 CALL SOUND(T,784,1)
28210 CALL SOUND(T,659,1)
28220 CALL SOUND(T,659,1)
28230 CALL SOUND(T,659,1)
28240 CALL SOUND(T,392,1)
28250 CALL SOUND(T,392,1)
28260 CALL SOUND(T,392,1)
28270 CALL SOUND(T2,523,1)
28280 RETURN

```

**Leggete
SuperVic
e SuperSinc**

Music teacher

Questo semplice listato in TI-BASIC vi darà modo di imparare facilmente la lettura delle note dal pentagramma o dalla tastiera, dandovi così la possibilità di leggere spartiti musicali e successivamente interpretarli su qualsiasi tastiera. È un programma graficamente ben congegnato, che offre dei risultati sorprendenti. Dopo la solita fatica di digitazione vi si presenterà il menu principale: potrete quindi scegliere tra lettura delle note da pentagramma, con

possibilità di scelta tra chiave alta e chiave bassa, oppure da una tastiera scelta casualmente tra una in DO e una in FA.

Ad ogni domanda del computer non dovrete far altro che inserire l'iniziale della nota da voi identificata.

Un ultimo avvertimento: dal momento che SOL e SI hanno la stessa iniziale, per inserire SI dovrete battere semplicemente la lettera I.

Auguri!

```

100 REM *****
110 REM * MUSIC TEACHER *
120 REM *****
130 REM TI-99 BASIC
140 REM
150 T=1500
160 CALL CLEAR
170 CALL COLOR(11,13,1)
180 CALL COLOR(12,13,1)
190 CALL COLOR(13,14,1)
200 CALL COLOR(14,5,1)
210 CALL COLOR(15,5,1)
220 CALL CHAR(112,"0000020705050
505")
230 CALL CHAR(113,"0505050303020
202")
240 CALL CHAR(114,"050D091030206
040")
250 CALL CHAR(115,"0000008080809
CE3")
260 CALL CHAR(116,"40C1C2C286868
6C2")
270 CALL CHAR(117,"C040404020202
020")
280 CALL CHAR(118,"8080404040404
040")
290 CALL CHAR(119,"C1404020100C0
7")
300 CALL CHAR(120,"20201011121CF
010")
310 CALL CHAR(121,"808080")
320 CALL CHAR(122,"109090E0")
330 CALL SOUND(T,262,2)
340 CALL CHAR(136,"0000030F1F1F3
F3F")
350 CALL CHAR(137,"0202E2FAFAFEF
EFE")
360 CALL CHAR(138,"1F1F0F03")
370 CALL CHAR(139,"FCFCF8E0")

```

```

380 CALL CHAR(140,"0202020202020
202")
390 CALL CHAR(141,"0000000303020
202")
400 CALL CHAR(142,"0000000000804
020")
410 CALL CHAR(143,"2020101010080
808")
420 CALL CHAR(144,"00011EE")
430 CALL CHAR(145,"0FF0")
440 CALL CHAR(146,"0000000000031
CE0")
450 CALL CHAR(147,"000000003EC20
202")
460 CALL SOUND(T,294,2)
470 DATA 32,77,65,69,83,84,82,79
,32,32,68,73
480 RESTORE 470
490 FOR Y=12 TO 23
500 READ L
510 CALL HCHAR(6,Y,L)
520 NEXT Y
530 CALL SOUND(T,330,2)
540 DATA 77,85,83,73,67,65,32
550 RESTORE 540
560 FOR Y=13 TO 23 STEP 2
570 READ L
580 CALL HCHAR(10,Y,L)
590 NEXT Y
600 CALL SOUND(T,349,2)
610 DATA 8,4,138,8,5,139,7,4,136
,7,5,137,6,5,140,5,5,140,4,5,141
,4,6,144,4,7,145
620 RESTORE 610
630 FOR I=1 TO 9
640 READ X,Y,GR
650 CALL HCHAR(X,Y,GR)
660 NEXT I
670 CALL SOUND(T,392,2)

```

```

680 DATA 3,8,146,3,9,147,4,9,140
,5,9,140,6,9,137,6,8,136,7,8,138
,7,9,139
690 RESTORE 680
700 FOR I=1 TO 8
710 READ X,Y,GR
720 CALL HCHAR(X,Y,GR)
730 NEXT I
740 CALL SOUND(T,440,2)
750 CALL VCHAR(16,12,49)
760 DATA 84,65,83,84,73,69,82,65

770 RESTORE 760
780 FOR Y=14 TO 21
790 READ L
800 CALL HCHAR(16,Y,L)
810 NEXT Y
820 CALL SOUND(T,494,2)
830 DATA 4,26,112,5,26,113,6,26,
114,6,27,115,7,26,116,7,27,117
840 RESTORE 830
850 FOR I=1 TO 6
860 READ X,Y,GR
870 CALL HCHAR(X,Y,GR)
880 NEXT I
890 CALL SOUND(T,523,2)
900 DATA 7,28,118,8,26,119,8,27,
120,8,28,121,9,27,122
910 RESTORE 900

920 CALL SOUND(T,262,2)
930 FOR I=1 TO 5
940 READ X,Y,GR
950 CALL HCHAR(X,Y,GR)
960 NEXT I
970 CALL SOUND(T,330,2)
980 CALL HCHAR(18,12,50)
990 DATA 67,72,73,65,86,69,32,65
,76,84,65
1000 RESTORE 990
1010 FOR Y=14 TO 24
1020 READ L
1030 CALL HCHAR(18,Y,L)
1040 NEXT Y
1050 CALL SOUND(T,392,2)
1060 CALL SOUND(T,523,2)
1070 CALL HCHAR(20,12,51)
1080 DATA 67,72,73,65,86,69,32,6
6,65,83,83,65
1090 RESTORE 1080
1100 FOR Y=14 TO 25
1110 READ L
1120 CALL HCHAR(20,Y,L)
1130 NEXT Y
1140 CALL SOUND(T,392,2)
1150 DATA 18,27,138,18,28,139,17
,20,136,17,28,137,16,28,140,15,2
8,140,14,28,141,14,29,142,15,29,
143
1160 RESTORE 1150
1170 FOR I=1 TO 9
1180 READ X,Y,GR
1190 CALL HCHAR(X,Y,GR)

```

```

1200 NEXT I
1210 CALL SOUND(T,330,2)
1220 CALL SOUND(T,262,2)
1230 GOTO 5430
1240 CALL CLEAR
1250 CALL COLOR(4,2,7)
1260 CALL COLOR(9,2,1)
1270 CALL COLOR(10,2,16)
1280 CALL CHAR(96,"FF")
1290 CALL CHAR(104,"FF")
1300 CALL CHAR(105,"7F7F7F7F7F7F
7F7F")
1310 CALL CHAR(106,"FEFEFEFEFEFE
FEFE")
1320 CALL CHAR(107,"010101010101
0101")
1330 CALL CHAR(108,"808080808080
8080")
1340 CALL CHAR(109,"0")
1350 RANDOMIZE
1360 COUNT=0
1370 KB=INT(2*RND)+1
1380 CALL CLEAR
1390 DATA 67,72,69,32,78,79,84,6
5,32,69,39,63
1400 RESTORE 1390
1410 FOR Y=11 TO 22
1420 READ L
1430 CALL HCHAR(4,Y,L)
1440 NEXT Y
1450 PAT=KB
1460 REM DISEGNO NOTE
1470 CALL HCHAR(8,1,104,32)
1480 CALL HCHAR(18,1,96,32)
1490 CALL VCHAR(8,1,109,10)
1500 CALL VCHAR(8,32,109,10)
1510 FOR Y=3 TO 30 STEP 3
1520 CALL VCHAR(8,Y-1,109,10)
1530 CALL VCHAR(8,Y,107,10)
1540 CALL VCHAR(8,Y+1,108,10)
1550 NEXT Y
1560 IF KB=2 THEN 1660
1570 REM TASTIERA 1
1580 DATA 3,6,12,15,18,24,27,27

1590 RESTORE 1580
1600 FOR I=1 TO 8
1610 READ Y
1620 CALL VCHAR(8,Y,105,7)
1630 CALL VCHAR(8,Y+1,106,7)
1640 NEXT I
1650 GOTO 1740
1660 REM TASTIERA 2
1670 DATA 3,6,9,15,18,24,27,30,3
0
1680 RESTORE 1670
1690 FOR I=1 TO 9
1700 READ Y
1710 CALL VCHAR(8,Y,105,7)
1720 CALL VCHAR(8,Y+1,106,7)
1730 NEXT I
1740 REM PICK KEY

```

```

1750 NN=INT(11*RND)+1
1760 J=3*NN-1
1770 CALL HCHAR(16,J,63)
1780 FOR I=1 TO 10
1790 CALL COLOR(4,2,7)
1800 CALL COLOR(4,16,7)
1810 NEXT I
1820 CALL KEY(0,NOTE,STATUS)
1830 IF STATUS<>1 THEN 1820
1840 IF KB=2 THEN 1860
1850 ON NN GOTO 2050,2120,2190,2
260,2330,2400,2470,2540,2580,262
0,2660
1860 ON NN GOTO 1890,1930,1970,2
010,2050,2120,2190,2260,2330,240
0,2470
1870 CALL SOUND(500,-4,2)
1880 GOTO 1820
1890 IF NOTE<>70 THEN 1870
1900 CALL SOUND(T,175,2)
1910 CALL HCHAR(16,2,70)
1920 GOTO 2690
1930 IF NOTE<>83 THEN 1870
1940 CALL SOUND(T,196,2)
1950 CALL HCHAR(16,5,83)
1960 GOTO 2690
1970 IF NOTE<>76 THEN 1870
1980 CALL SOUND(T,220,2)
1990 CALL HCHAR(16,8,76)
2000 GOTO 2690
2010 IF NOTE<>73 THEN 1870
2020 CALL SOUND(T,247,2)
2030 CALL HCHAR(16,11,73)
2040 GOTO 2690
2050 IF NOTE<>68 THEN 1870
2060 CALL SOUND(T,262,2)
2070 IF KB=2 THEN 2100
2080 CALL HCHAR(16,2,68)
2090 GOTO 2690
2100 CALL HCHAR(16,14,68)
2110 GOTO 2690
2120 IF NOTE<>82 THEN 1870
2130 CALL SOUND(T,294,2)
2140 IF KB=2 THEN 2170
2150 CALL HCHAR(16,5,82)
2160 GOTO 2690
2170 CALL HCHAR(16,17,82)
2180 GOTO 2690
2190 IF NOTE<>77 THEN 1870
2200 CALL SOUND(T,330,2)
2210 IF KB=2 THEN 2240
2220 CALL HCHAR(16,8,77)
2230 GOTO 2690
2240 CALL HCHAR(16,20,77)
2250 GOTO 2690
2260 IF NOTE<>70 THEN 1870
2270 CALL SOUND(T,349,2)
2280 IF KB=2 THEN 2310
2290 CALL HCHAR(16,11,70)
2300 GOTO 2690
2310 CALL HCHAR(16,23,70)
2320 GOTO 2690

```

```

2330 IF NOTE<>83 THEN 1870
2340 CALL SOUND(T,392,2)
2350 IF KB=2 THEN 2380
2360 CALL HCHAR(16,14,83)
2370 GOTO 2690
2380 CALL HCHAR(16,26,83)
2390 GOTO 2690
2400 IF NOTE<>76 THEN 1870
2410 CALL SOUND(T,440,2)
2420 IF KB=2 THEN 2450
2430 CALL HCHAR(16,17,76)
2440 GOTO 2690
2450 CALL HCHAR(16,29,76)
2460 GOTO 2690
2470 IF NOTE<>73 THEN 1870
2480 CALL SOUND(T,494,2)
2490 IF KB=2 THEN 2520
2500 CALL HCHAR(16,20,73)
2510 GOTO 2690
2520 CALL HCHAR(16,32,73)
2530 GOTO 2690
2540 IF NOTE<>68 THEN 1870
2550 CALL SOUND(T,523,2)
2560 CALL HCHAR(16,23,68)
2570 GOTO 2690
2580 IF NOTE<>82 THEN 1870
2590 CALL SOUND(T,587,2)
2600 CALL HCHAR(16,26,82)
2610 GOTO 2690
2620 IF NOTE<>77 THEN 1870
2630 CALL SOUND(T,659,2)
2640 CALL HCHAR(16,29,77)
2650 GOTO 2690
2660 IF NOTE<>70 THEN 1870
2670 CALL SOUND(T,698,2)
2680 CALL HCHAR(16,32,70)
2690 FOR DELAY=1 TO 1000
2700 NEXT DELAY
2710 CALL HCHAR(16,J,109)
2720 COUNT=COUNT+1
2730 IF COUNT=10 THEN 5400
2740 KB=INT(2*RND)+1
2750 IF KB=PAT THEN 1740 ELSE 13
80
2760 REM NOTE IN CHIAVE ALTA
2770 CALL CLEAR
2780 FOR I=9 TO 15
2790 CALL COLOR(I,2,1)
2800 NEXT I
2810 CALL CHAR(96,"FF")
2820 CALL CHAR(104,"0000071F3F78
F0E0")
2830 CALL CHAR(105,"000000C0F0F0
783C")
2840 CALL CHAR(106,"C08080808080
8080")
2850 CALL CHAR(107,"1C0C0C0C0C04
0404")
2860 CALL CHAR(108,"808080808080
8040")
2870 CALL CHAR(109,"040404040808
0818")

```

```

2880 CALL CHAR(110,"FF4040404020
2020")
2890 CALL CHAR(111,"FF3040604040
C080")
2900 CALL CHAR(112,"21213312161C
1C18")
2910 CALL CHAR(113,"FF0000010307
0F1E")
2920 CALL CHAR(114,"FF78E8C88484
0404")
2930 CALL CHAR(115,"000000010103
070F")
2940 CALL CHAR(116,"3C78F0E0C080
80")
2950 CALL CHAR(117,"040402020202
0202")
2960 CALL CHAR(118,"FF0E1C183830
7070")
2970 CALL CHAR(119,"FF01070F1F3D
3971")
2980 CALL CHAR(120,"FFFFFFC0")
2990 CALL CHAR(121,"FFFEFF0F0301
")
3000 CALL CHAR(122,"FF000080C0C0
E060")
3010 CALL CHAR(123,"606060E0E060
6060")
3020 CALL CHAR(125,"60E0C0C0C0C0
C0E0")
3030 CALL CHAR(126,"808080808080
8080")
3040 CALL CHAR(127,"303010101010
1010")
3050 CALL CHAR(128,"FF707038383C
1C1E")
3060 CALL CHAR(129,"FF60603010")

3070 CALL CHAR(130,"FF4040404040
4040")

3080 CALL CHAR(131,"FF1020202040
C080")
3090 CALL CHAR(132,"0F070301")
3100 CALL CHAR(133,"0080C0F0F83C
0F03")
3110 CALL CHAR(134,"000000000000
00C0")
3120 CALL CHAR(135,"202020202020
212E")
3130 CALL CHAR(136,"010306081060
80")
3140 CALL CHAR(137,"FF2020202020
2020")
3150 CALL CHAR(138,"101010101010
1010")
3160 CALL CHAR(139,"3C7EFEFEFC7C
391F")
3170 CALL CHAR(140,"101010302040
80")
3180 CALL CHAR(141,"FF8080808080
8080")
3190 CALL CHAR(152,"030F1F3F7FFF
FFFF")

```

```

3200 CALL CHAR(153,"FCFFFFFFFFFF
FFFF")
3210 CALL CHAR(154,"FFFFFF7F3F1F
0F13")
3220 CALL CHAR(155,"FFFFFFFFFFFF
FFFC")
3230 CALL CHAR(156,"F0F0F0E0C080
")
3240 CALL CHAR(157,"101090D0F0F0
F0F0")
3250 CALL CHAR(158,"000080C0E0F0
F0F0")
3260 CALL CHAR(159,"010101010101
0101")
3270 CALL COLOR(16,7,1)
3280 GOSUB 4980
3290 DATA 67,72,69,32,78,79,84,6
5,32,69,39,63
3300 RESTORE 3290
3310 FOR Y=10 TO 22
3320 READ L
3330 CALL HCHAR(6,Y,L)
3340 NEXT Y
3350 IF GAME=3 THEN 4040
3360 REM CHIAVE DI SOL
3370 DATA 9,5,104,9,6,105,10,5,1
06,10,6,107,11,5,108,11,6,109,12
,5,110,12,6,111,13,5,112
3380 RESTORE 3370
3390 DATA 14,4,113,14,5,114,15,3
,115,15,4,116,15,5,117,16,3,118,
16,5,119,16,6,120,16,7,121,16,8,
122
3400 DATA 17,3,123,17,5,125,17,6
,126,17,8,127,18,3,128,18,5,129,
18,6,130,18,8,131,19,3,132
3410 DATA 19,4,133,19,5,134,19,6
,135,19,7,136,20,6,137,21,6,138,
22,5,139,22,6,140,1,1,32
3420 FOR I=1 TO 37
3430 READ X,Y,GR
3440 CALL HCHAR(X,Y,GR)
3450 NEXT I
3460 COUNT=0
3470 RANDOMIZE
3480 NN=INT(11*RND)+1
3490 M=22-NN
3500 GOSUB 5070
3510 IF NN<>1 THEN 3540
3520 CALL HCHAR(M+1,14,96)
3530 CALL HCHAR(M+1,18,96)
3540 CALL KEY(0,NOTE,STATUS)
3550 IF STATUS<>1 THEN 3540
3560 ON NN GOTO 3590,3630,3670,3
710,3750,3790,3830,3870,3910,395
0,3990
3570 CALL SOUND(600,-8,2)
3580 GOTO 3540
3590 IF NOTE<>68 THEN 3570
3600 CALL SOUND(T,262,2)
3610 CALL HCHAR(M+1,16,68)
3620 GOTO 4020

```

```

3630 IF NOTE<>82 THEN 3570
3640 CALL SOUND(T,294,2)
3650 CALL HCHAR(M+1,16,82)
3660 GOTO 4020
3670 IF NOTE<>77 THEN 3570
3680 CALL SOUND(T,330,2)
3690 CALL HCHAR(M+1,16,77)
3700 GOTO 4020
3710 IF NOTE<>70 THEN 3570
3720 CALL SOUND(T,349,2)
3730 CALL HCHAR(M+1,16,70)
3740 GOTO 4020
3750 IF NOTE<>83 THEN 3570
3760 CALL SOUND(T,392,2)
3770 CALL HCHAR(M+1,16,83)
3780 GOTO 4020
3790 IF NOTE<>76 THEN 3570
3800 CALL SOUND(T,440,2)
3810 CALL HCHAR(M+1,16,76)
3820 GOTO 4020
3830 IF NOTE<>73 THEN 3570
3840 CALL SOUND(T,494,2)
3850 CALL HCHAR(M+1,16,73)
3860 GOTO 4020
3870 IF NOTE<>68 THEN 3570
3880 CALL SOUND(T,523,2)
3890 CALL HCHAR(M+1,16,68)
3900 GOTO 4020
3910 IF NOTE<>82 THEN 3570
3920 CALL SOUND(T,587,2)
3930 CALL HCHAR(M+1,16,82)
3940 GOTO 4020
3950 IF NOTE<>77 THEN 3570
3960 CALL SOUND(T,659,2)
3970 CALL HCHAR(M+1,16,77)
3980 GOTO 4020
3990 IF NOTE<>70 THEN 3570
4000 CALL SOUND(T,698,2)
4010 CALL HCHAR(M+1,16,70)
4020 GOSUB 5220
4030 GOTO 3480
4040 CALL CHAR(97,"FF000000003078FC")
4050 CALL CHAR(98,"FC7830")
4060 CALL CHAR(99,"FFFF7E3C")
4070 CALL CHAR(100,"18102060607C7EFF")
4080 CALL CHAR(101,"FF00000103060408")
4090 CALL CHAR(102,"FF0F07C0")
4100 CALL CHAR(103,"FFC0381C0E070303")
4110 CALL CHAR(124,"C0C0603038383838")
4120 CALL CHAR(142,"FF1C1C1C1C1C1C1C9C")
4130 CALL CHAR(143,"1C1C1C1C1C1C1C1C1C")
4140 CALL CHAR(144,"FF3838387070C0C0")
4150 CALL CHAR(145,"030306040C1870C0")

```

```

4160 CALL CHAR(146,"FF03060C106080")
4170 DATA 14,3,99,13,3,100,12,3,101,12,4,102,12,6,103,13,7,124,14,7,142
4180 RESTORE 4170
4190 DATA 15,7,143,16,7,144,17,6,145,18,5,146,12,9,97,13,9,98,14,9,97,15,9,98,1,1,32
4200 FOR I=1 TO 16
4210 READ X,Y,GR
4220 CALL HCHAR(X,Y,GR)
4230 NEXT I
4240 COUNT=0
4250 RANDOMIZE
4260 NN=INT(11*RND)+1
4270 M=20-NN
4280 GOSUB 5070
4290 IF NN<>11 THEN 4320
4300 CALL HCHAR(M+1,14,96)
4310 CALL HCHAR(M+1,18,96)
4320 CALL KEY(0,NOTE,STATUS)
4330 IF STATUS<>1 THEN 4320
4340 ON NN GOTO 4370,4420,4470,4520,4570,4620,4670,4720,4770,4820,4870
4350 CALL SOUND(600,-8,2)
4360 GOTO 4320
4370 IF NOTE<>83 THEN 4350
4380 J=110
4390 GOSUB 4930
4400 CALL HCHAR(20,16,83)
4410 GOTO 4910
4420 IF NOTE<>76 THEN 4350
4430 J=116
4440 GOSUB 4930
4450 CALL HCHAR(19,16,76)
4460 GOTO 4910
4470 IF NOTE<>73 THEN 4350
4480 J=123
4490 GOSUB 4930
4500 CALL HCHAR(18,16,73)
4510 GOTO 4910
4520 IF NOTE<>68 THEN 4350
4530 J=131
4540 GOSUB 4930
4550 CALL HCHAR(17,16,68)
4560 GOTO 4910
4570 IF NOTE<>82 THEN 4350
4580 J=147
4590 GOSUB 4930
4600 CALL HCHAR(16,16,82)
4610 GOTO 4910
4620 IF NOTE<>77 THEN 4350
4630 J=165
4640 GOSUB 4930
4650 CALL HCHAR(15,16,77)
4660 GOTO 4910
4670 IF NOTE<>70 THEN 4350
4680 J=175
4690 GOSUB 4930
4700 CALL HCHAR(14,16,70)

```



```

4710 GOTO 4910
4720 IF NOTE<>83 THEN 4350
4730 J=196
4740 GOSUB 4930
4750 CALL HCHAR(13,16,83)
4760 GOTO 4910
4770 IF NOTE<>76 THEN 4350
4780 J=220
4790 GOSUB 4930
4800 CALL HCHAR(12,16,76)
4810 GOTO 4910
4820 IF NOTE<>73 THEN 4350
4830 J=247
4840 GOSUB 4930
4850 CALL HCHAR(11,16,73)
4860 GOTO 4910
4870 IF NOTE<>68 THEN 4350
4880 J=262
4890 GOSUB 4930
4900 CALL HCHAR(10,16,68)
4910 GOSUB 5220
4920 GOTO 4260
4930 FOR I=1 TO 5
4940 CALL SOUND(200,J,2)
4950 J=J+15
4960 NEXT I
4970 RETURN
4980 REM PENTAGRAMMA
4990 FOR X=12 TO 20 STEP 2
5000 CALL HCHAR(X,1,96,31)
5010 NEXT X
5020 FOR X=12 TO 18 STEP 2
5030 CALL HCHAR(X,1,141)
5040 CALL HCHAR(X+1,1,126)
5050 NEXT X
5060 RETURN
5070 REM NOTE
5080 CALL HCHAR(M,15,152)
5090 CALL HCHAR(M,16,153)
5100 CALL HCHAR(M+1,15,154)
5110 CALL HCHAR(M+1,16,155)
5120 CALL HCHAR(M+1,17,156)
5130 IF GAME=3 THEN 5210
5140 IF NN<8 THEN 5180

```

```

5150 CALL HCHAR(M,17,158)
5160 CALL VCHAR(M+1,14,159,6)
5170 RETURN
5180 CALL HCHAR(M,17,157)
5190 CALL VCHAR(M-5,17,138,5)
5200 RETURN
5210 IF NN<5 THEN 5180 ELSE 5150

5220 REM CAMBIO NOTE
5230 FOR DELAY=1 TO 1000
5240 NEXT DELAY
5250 COUNT=COUNT+1
5260 IF COUNT=10 THEN 5400
5270 CALL HCHAR(M,14,32,5)
5280 CALL HCHAR(M+1,14,32,5)

5290 IF GAME=3 THEN 5350
5300 IF NN<8 THEN 5330
5310 CALL VCHAR(M+1,14,32,6)
5320 GOTO 5360
5330 CALL VCHAR(M-5,17,32,5)
5340 GOTO 5360
5350 IF NN<5 THEN 5330 ELSE 5310

5360 FOR K=12 TO 20 STEP 2
5370 CALL HCHAR(K,14,96,5)
5380 NEXT K
5390 RETURN
5400 PRINT "PREMI 1 PER QUIZ TAS
TIERA"

5410 PRINT TAB(7);"2 PER NOTE AL
TE"
5420 PRINT TAB(7);"3 PER NOTE BA
SSE"
5430 PRINT TAB(7);"4 PER TERMINA
RE"
5440 CALL KEY(0,K,S)
5450 IF K=52 THEN 5500
5460 IF K>51 THEN 5440
5470 IF K<49 THEN 5440
5480 GAME=K-48
5490 IF GAME=1 THEN 1240 ELSE 27
70
5500 END

```

Giardino botanico



16/48K

Raccogliete, mentre vi aggirate furtivi in un grande giardino botanico, tutti i cespugli verdi e le piante blu (bonus) per arricchire il piccolo orto di casa vostra, avendo cura di evitare le rosse pareti vegetali del giardino, costituite da

velenose piante carnivore. Non crediate che l'impresa sia facile: il piccolo Pac-omino che guidate nel giardino fila ad una tale velocità da sconcertare il giocatore alle prime armi. I tasti che controllano il movimento sono 'P' & 'L' per

gli spostamenti verticali, mentre 'Z' & 'X' consentono di dirigersi a sinistra o destra. Una volta selezionata una direzione premendo un tasto, vi muoverete con rapidità fin quando un altro tasto non sarà premuto.

Infine il tasto 'O' arresta il movimento, consentendovi un attimo di pausa, mentre viene realizzato un simpatico motivo cromatico del bordo dello schermo.

Particolarmente curata la colonna sonora, per la cui realizzazione è stata approntata una breve ma efficace routine in linguaggio macchina.

```

1 REM ** GIARDINO BOTANICO **
2 CLEAR 32569: GO SUB 100
3 REM inizializzazione
4 LET D=0: LET SC=0: LET L=4:
  BORDER 6: PAPER 6:
  GO SUB 300
5 LET B=999: LET P$="A":
  POKE 23658,8: LET C=0:
  GO SUB 47
6 LET X=10: LET X1=10: LET Y=
  13: LET Y1=13: LET D=0
7 PRINT AT Y,X; INK 0;P$
8 IF INKEY$="" THEN GO TO 8
9 REM loop principale
10 IF C=1 THEN PRINT AT Y,X;
  BRIGHT 1;"P": LET C=0:
  GO TO 12
11 PRINT AT Y,X;" "
12 LET K$=INKEY$
13 IF K$="" THEN GO TO 19
14 IF K$="Z" THEN LET P$="B"
15 IF K$="X" THEN LET P$="A"
16 IF K$="P" THEN LET P$="C"
17 IF K$="L" THEN LET P$="D"
18 IF K$="O" THEN GO SUB 47
19 IF P$="B" THEN LET X1=X-1
20 IF P$="A" THEN LET X1=X+1
21 IF P$="C" THEN LET Y1=Y-1
22 IF P$="D" THEN LET Y1=Y+1
23 LET B=B-1: PRINT AT 6,28;B;
  " "
24 IF D=255 THEN PRINT AT 13,
  22; FLASH 1; INK 3; PAPER 6
  ;"LBONUSK";AT 14,24;
  FLASH 0;B: LET SC=SC+B:
  FOR A=0 TO 40: POKE MC+7,0
  : POKE MC+16,29: LET M=
  USR MC: NEXT A: LET L=L+2:
  GO TO 5

```

Un'ultima considerazione va svolta con riguardo al meccanismo per ottenere il bonus: quando avrete ultimato la raccolta delle piante, vi verrà regalato un bonus mostrato sul display; il valore del premio dipende dal numero dei vostri passi, nel senso che ad ogni movimento il bonus viene decrementato di una unità. È dunque chiaro che, per ottenere il massimo, dovrete razionalizzare il vostro percorso compiendo il minor numero possibile di passi. Sfruttate nel corso del gioco anche il tunnel unidirezionale che si trova al margine destro del giardino. E buon divertimento.

```

25 IF ATTR (Y1,X1)=50 THEN
  GO TO 34
26 IF ATTR (Y1,X1)=113 THEN
  LET SC=SC+50: POKE MC+7,10
  0: FOR A=0 TO 10: LET M=
  USR MC: PAUSE 5: NEXT A
27 IF ATTR (Y1,X1)=51 THEN
  LET X1=2: LET Y1=11
28 IF ATTR (Y1,X1)=112 THEN
  LET C=1
29 IF ATTR (Y1,X1)=49 THEN
  LET X1=2: LET Y1=10:
  POKE MC+7,0: LET M=USR MC
30 IF ATTR (Y1,X1)=52 THEN
  LET SC=SC+5: LET D=D+1:
  POKE MC+16,28: POKE MC+7,2
  30: LET M=USR MC: POKE MC+1
  6,29: PRINT AT 2,28;SC
31 PRINT AT Y1,X1; INK 0;P$:
  BEEP .007,5: LET Y=Y1:
  LET X=X1
32 GO TO 10
33 REM vita perduta
34 PRINT AT Y,X; FLASH 1;P$:
  POKE MC+16,28: POKE MC+7,2
  00: FOR A=0 TO 10: LET M=
  USR MC: OUT 254,A: NEXT A:
  BORDER 1: PRINT AT Y,X;
  BRIGHT 1;"P": POKE MC+16,2
  9: LET L=L-1: FOR A=0 TO 10
  0: NEXT A
35 FOR A=1 TO L: PRINT AT 4,A+
  27;"A ": NEXT A: LET P$="A"
36 IF L=0 THEN GO TO 39
37 LET X=10: LET Y=13: LET X1=
  10: LET Y1=13: GO TO 7
38 REM fine partita

```

```

39 PRINT AT 4,27;"  ": PRINT
   AT 10,1; FLASH 1;"LA PARTIT
   A E' FINITA": POKE MC+16,29
   : FOR A=5 TO 255 STEP 5:
     POKE MC+7,A: LET M=USR MC:
     NEXT A: FOR A=0 TO 400:
       NEXT A: GO TO 4
40 REM attesa
41 PRINT AT Y1,X1;P$: FOR A=0
   TO 100: NEXT A
42 FOR A=0 TO 500
43 BORDER 2: BORDER 6:
   BORDER 4: BORDER 1
44 IF INKEY$<>" " THEN
   PRINT AT Y1,X1;" ":
   RETURN
45 NEXT A: GO TO 42
46 REM allestimento
47 BORDER 1: PAPER 6: INK 0:
   CLS : IF L>4 THEN LET L=4
48 FOR D=2 TO 19: PRINT AT 1,D
   ; INK 2;"I";AT 20,D;"I";
   AT D,1;"I";AT D,20;"I";
   INK 4;AT D,2;"NNNNNNNNNNNNN
   NNNNNN": NEXT D
49 INK 1: BRIGHT 1: PRINT AT 2
   ,2;"O";AT 2,19;"O";AT 19,2;
   "O";AT 19,19;"O": BRIGHT 0:
   INK 3
50 PRINT AT 10,1;"|";AT 11,1;"
   |"; INK 1;AT 10,20;">";AT 1
   1,20;">"; OVER 1;AT 10,20;"
   -";AT 11,20;"-": OVER 0
51 INK 2: PRINT AT 1,1;"E";
   AT 1,20;"F";AT 20,1;"G";
   AT 20,20;"H";AT 10,10;"EF";
   AT 11,10;"GH"
52 PRINT AT 9,1;"M";AT 12,1;"J
   ";AT 9,20;"M";AT 12,20;"J";
   AT 14,8;"EIIIF";AT 15,8;"I
   ";AT 16,8;"I";AT 17,8;"M";
   AT 15,13;"I";AT 16,13;"I";
   AT 17,13;"M"
53 PRINT AT 16,10;"LK";AT 4,8;
   "J";AT 4,13;"J";AT 5,8;"I";
   AT 5,13;"I";AT 6,8;"I";AT 6
   ,13;"I";AT 7,8;"GIIIIH";
   AT 5,10;"LK"
54 PRINT AT 12,5;"EK";AT 13,5;
   "I";AT 14,5;"I";AT 15,4;"EH
   ";AT 16,4;"M";AT 12,15;"LF"
   ;AT 13,16;"I";AT 14,16;"I";
   AT 15,16;"GF"
55 PRINT AT 16,17;"M";AT 5,4;"
   J";AT 6,4;"GF";AT 7,5;"I";
   AT 8,5;"I";AT 9,5;"GK";AT 4
   ,2;"K";AT 4,19;"L";AT 14,2;

```

```

"K";AT 14,19;"L";AT 5,17;"J
";AT 6,16;"EH";AT 7,16;"I";
AT 8,16;"I";AT 9,15;"LH"
56 INK 0: PRINT AT 2,22;"PUNTI
   ";SC;AT 4,22;"VITE ";AT 6,
   22;"BONUS ";B: FOR A=1 TO L
   : PRINT AT 4,A+27;"A":
   NEXT A
57 PRINT AT 16,22; PAPER 4;"P:
   ALTO ";AT 17,22;"L:BASSO
   ";AT 18,22;"Z: SINISTRA";
   AT 19,22;"X:DESTRA ";AT 20
   ,22;"0:PAUSA "; RETURN
100 REM UDG & L/M
110 FOR A=USR "A" TO USR "P"+7:
   READ B: POKE A,B: NEXT A
120 DATA 60,66,151,136,136,135,
   66,60,60,66,233,17,17,225,6
   6,60
130 DATA 36,102,165,153,161,129
   ,66,60,60,66,129,133,153,16
   5,102,36
140 DATA 3,15,28,55,106,125,202
   ,173,192,112,184,108,150,11
   0,203,85
150 DATA 214,201,118,109,50,29,
   14,3,171,83,174,182,204,120
   ,240,192
160 DATA 255,181,203,179,205,18
   1,203,255,24,60,118,90,239,
   219,181,219
170 DATA 240,188,86,187,239,86,
   188,240,15,61,106,221,247,1
   06,61,15
180 DATA 219,181,219,239,90,118
   ,60,24,0,8,28,54,28,8,0,0
190 DATA 195,102,60,44,52,60,10
   2,195,24,24,126,24,25,90,18
   9,126
200 LET MC=32570: FOR V=MC TO M
   C+20: READ E: POKE V,E:
   NEXT V: RETURN
210 DATA 58,72,92,15,15,15,30,0
   ,243,211,254,238,16,67,16,2
   54,29,32,246,251,201
300 REM istruzioni
310 LET A$=" . . . . .
   . . . . . GIARDINO BOTA
   NICO . . . . .
   . . . . . COMANDI: . . .
   Z = SINISTRA . . . X = DEST
   RA . . . P = ALTO . . . L =
   BASSO . . . 0 = PAUSA . .
   . . . ***** PREMI UN TA
   STO PER GIOCARE *****"
320 CLS : LET B$=" A {3SG8} BBB
   AAA {3SG8} B ";
   GO SUB 350
330 LET B$=" GIARDINO BO
   TANICO ": GO SUB 350

```

```

340 LET B$=" A {3SG8} BBB
      AAA {3SG8} B " :
      GO SUB 350: PLOT 0,168:
      DRAW 255,0: DRAW 0,-25:
      DRAW -255,0: DRAW 0,25:
      GO TO 360
350 LET D=D+1: FOR B=1 TO 31:
      PRINT AT D,0; INK 2;B$(32-
      B TO ): BEEP D/100,B:
      NEXT B: RETURN
360 INK 0: PRINT AT 5,0;"MUOVIT
      I ALL'INTERNO DEL GRANDE G
      IARDINO BOTANICO E CERCA DI
      RACCOGLIERE TUTTI I CES
      PUGLI VERDI [ "; INK 4;"
      N"; INK 0;" ] E TUTTE LE PA
      VOLOSE PIANTE BONUS [ ";
      INK 1;"O"; INK 0;" ]"
370 PRINT "'STAI PERO' ATTENTO
      A NON URTARE CONTRO LE ROSS
      E PARETI VEGETALI [ ";

```

```

      INK 2;"EIIIF"; INK 0;" ] SE
      TIENI ALLA PELLE II"
380 PRINT "'HAI A DISPOSIZIONE
      4 VITE E PUOISFRUTTARE ANCH
      E UN MAGICO TUNNELCAPACE DI
      TRASPORTARTI ALL'ALTROLATO
      DEL GIARDINO (PERO' IN UN
      SOLO SENSO)"
400 FOR A=1 TO 255 STEP 10:
      BEEP .0025,35: BEEP .007,0
      : POKE MC+16,29: POKE MC+7,
      255-A: LET M=USR MC:
      PRINT #0;AT 0,0; PAPER 7;
      INK 2;A$( TO 32): LET A$=A
      $(2 TO )+A$(1): IF INKEY$
      <>" THEN FOR Z=0 TO 52.
      5 STEP 2.5: LET M=USR 3582:
      BEEP .01,2: NEXT Z:
      RETURN
450 NEXT A: GO TO 400

```

Viperstar



16/48K

Frutta fresca e in abbondanza: ecco ciò di cui ha bisogno la vipera protagonista di questo divertente gioco, dalla meccanica simile a "Nibbler" (e chissà anche voi non riusciate, come è stato fatto negli USA, a superare il miliardo di punti!). Peccato che il vorace serpentello non abbia alcun ritegno e continui ad ingozzarsi anche dopo aver divorato ciò che gli abbisogna per mantenersi in vita, assumendo così dimensioni tali da costringere il giocatore che ne governa il movimento a incredibili contorsioni, per impedire che il rettile morda se stesso e, ironia della sorte, muoia avvelenato! La vipera può perdere una delle sue cinque vite anche urtando contro le pareti del campo di gioco o ingoian-

do compresse di veleno, disseminate in gran numero sullo schermo. Per prendere un po' la mano nella guida del serpente, il giocatore può scegliere una velocità di movimento lenta (da 16 a 20) o moderata (da 10 a 15), riservando ad un momento successivo la selezione delle velocità più elevate (da 0 a 9). I tasti che controllano il movimento orizzontale sono 'M' & 'N', mentre il movimento alto-basso è controllato dai tasti 'Q' & 'A'. Infine il tasto 'B' corrisponde alla pausa, consentendo al giocatore di respirare un attimo e di scegliere il percorso ideale per guidare la vipera a mangiare tutti i frutti presenti sullo schermo.

```

1 REM ***** V I P E R E *****
2 REM
10 REM ***** MENU *****

```

```

20 LET z=0: LET i=0: BORDER 0:
   PAPER 0: INK 7: CLS
30 PRINT FLASH 1; PAPER 2;
   AT 2,10;"V I P E R E"

```

```

50 PRINT AT 10,8;"1...ISTRUZIONE";AT 13,8;"2...GIOCO"
60 FOR n=1 TO 48: READ a:
  BEEP .2,a
70 IF INKEY$="1" THEN LET i=1
  : GO TO 720
80 IF INKEY$="2" THEN LET z=1
  : GO TO 720
90 DATA -6,-2,1,3,4,3,1,-2,-6,
  -2,1,3,4,3,1,-2,-1,3,6,8,9,
  8,6,3,-6,-2,1,3,4,3,1,-2,1,
  5,8,10,11,10,8,5,-1,3,6,8,9
  ,8,6,3
100 NEXT n
110 RESTORE a: GO TO 60
120 REM ** LIVELLI DI GIOCO **

130 CLS : PRINT FLASH 1;
  PAPER 2;AT 5,7;"LIVELLO DI
  GIOCO"
140 PRINT AT 8,0;"Che velocita'
  richiedi (0-20)?"
150 PRINT AT 11,0;"VELOCE.....
  0 - 9""MODERATA...10 - 15
  ""LENTA.....16 - 20"
160 INPUT lp
165 IF lp>20 THEN LET lp=20
170 LET t=0: LET c=0: LET lv=5:
  LET sc=0: LET df=5
180 LET c=c+1
190 IF lv=0 THEN GO TO 610
200 IF c>3 THEN LET df=df+5
205 IF c>3 THEN LET c=1

210 CLS : FOR n=0 TO 31:
  PRINT INK 2;AT 21,n;"
  {SG8}";AT 1,n;"{SG8}":
  NEXT n
220 FOR n=1 TO 21: PRINT INK 2
  ;AT n,0;"{SG8}";AT n,31;"
  {SG8}": NEXT n
230 PRINT AT 0,0;"Punti-";AT 0,
  20;"Vipere-"
240 FOR n=27 TO lv+26: PRINT
  INK 6;AT 0,n;"E": NEXT n
250 PRINT AT 0,7;sc
260 FOR n=1 TO 10: LET y=INT (
  RND*19)+2: LET z=INT (RND*2
  9)+2

270 PRINT INK 6;AT y,z;"I":
  NEXT n
280 FOR n=1 TO df
290 LET w=INT (RND*19)+2: LET u
  =INT (RND*29)+2
300 IF ATTR (w,u)=4 OR ATTR (w,
  u)=3 OR ATTR (w,u)=2 THEN
  GO TO 290
310 IF c=1 THEN PRINT INK 4;
  AT w,u;"A": NEXT n
320 IF c=2 THEN PRINT INK 3;
  AT w,u;"B": NEXT n

```

```

330 IF c=3 THEN PRINT INK 2;
  AT w,u;"C": NEXT n
340 LET a=INT (RND*19)+2: LET b
  =1
350 LET s$="E": LET d$=INKEY$
360 IF d$="" THEN LET d$=s$
370 IF INKEY$="Q" OR INKEY$="q"
  THEN LET s$="G"
380 IF INKEY$="A" OR INKEY$="a"
  THEN LET s$="H"
390 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
  THEN LET s$="F"
400 IF INKEY$="M" OR INKEY$="m"
  THEN LET s$="E"
410 PRINT INK 7;AT a,b; OVER 1
  ;s$: FOR n=0 TO lp: NEXT n
420 IF INKEY$="B" OR INKEY$="b"
  THEN PAUSE 4e4

430 IF s$="E" THEN LET b=b+1:
  PRINT INK 6;AT a,b-1;"D"
440 IF s$="F" THEN LET b=b-1:
  PRINT INK 6;AT a,b+1;"D"
450 IF s$="H" THEN LET a=a+1:
  PRINT INK 6;AT a-1,b;"D"
460 IF s$="G" THEN LET a=a-1:
  PRINT INK 6;AT a+1,b;"D"
470 BEEP .005,0
480 IF a=1 OR a=21 OR b=0 OR b=
  31 THEN GO TO 580
490 IF ATTR (a,b)=6 THEN
  GO TO 580

500 IF ATTR (a,b)=4 OR ATTR (a,
  b)=3 OR ATTR (a,b)=2 THEN
  GO TO 530
510 IF INKEY$="B" OR INKEY$="b"
  THEN PAUSE 4e4
520 GO TO 370
530 PRINT AT a,b;s$: BEEP .05,5
  0: LET sc=sc+10: PRINT AT 0
  ,7;sc
540 LET t=t+1: IF t=df THEN
  GO TO 560
550 GO TO 370

560 BEEP .5,4: BEEP .25,2:
  BEEP .25,1: BEEP .25,4:
  BEEP .25,2: BEEP .25,-1:
  BEEP .5,-3: BEEP .5,-4:
  BEEP .5,-3
570 LET t=0: GO TO 180
580 PRINT AT a,b;s$: LET t=0:
  LET lv=lv-1
590 FOR n=40 TO 0 STEP -5:
  BEEP .005,n: NEXT n
600 GO TO 190
610 REM ***** FINE *****

615 PRINT AT 0,27;" "
620 FOR n=8 TO -7 STEP -1:
  BEEP .25,n: NEXT n: BEEP 1
  ,-8: BEEP 1,-9: BEEP 1,-8

```

```

630 CLS : PRINT AT 5,3;"Il tuo
    punteggiaggio e' ";sc
640 IF sc<=500 THEN PRINT AT 1
    0,0;"Non e' stata una p
    restazioneentusiasmanete ,
    non trovi ?"
650 IF sc<1500 AND sc>500
    THEN PRINT AT 10,6;"Non m
    ale, mi sembra!"
660 IF sc>=1500 THEN PRINT
    AT 10,1;"Ottimo !!! Congrat
    ulazioni !!!"
670 PRINT AT 20,1;"Un altra par
    tita (s/n)?"
680 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s"
    THEN RUN
690 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
    THEN STOP
700 GO TO 680
710 STOP
720 REM ***** U.D.G. *****

730 DATA 12,16,126,223,223,239,
    126,60
740 DATA 8,60,110,94,94,94,110,
    60
750 DATA 4,8,20,100,182,251,111
    ,6
760 DATA 126,255,255,255,255,25
    5,255,126
770 DATA 0,126,251,255,223,224,
    254,252
780 DATA 0,126,223,255,251,7,12
    7,63
790 DATA 24,36,60,90,126,126,12
    6,60
800 DATA 60,126,126,126,90,60,3
    6,24

```

```

810 DATA 0,0,0,0,0,60,126,255
820 RESTORE 130: FOR n=144 TO 1
    52: FOR m=0 TO 7: READ a:
    POKE USR CHR$(n)+m,a:
    NEXT m: NEXT n
840 IF z=1 THEN GO TO 120
860 REM *** ISTRUZIONI ***

870 CLS : PRINT FLASH 1;
    PAPER 2;AT 0,10;"ISTRUZION
    I"
880 PRINT "MANGIA GLI APPETITO
    SI FRUTTI CHETROVI SUL TUO
    CAMMINO, MA GUARDATI
    DAI VELENI (E DA TE STES
    SO !!)"

890 PRINT "Guida la vipera con
    i tasti:"
900 PRINT "Q.....SU","A....
    ...GIU'", "N...SINISTRA","M.
    ....DESTRA","B.....PAUSA"
910 PRINT "Mangia i seguenti f
    rutti:"

920 PRINT "MELE....."; INK 4;"
    A": PRINT "PRUGNE.....";
    INK 3;"B": PRINT "CILIEGIE
    .."; INK 2;"C"
930 PRINT "Ed evita..."
940 PRINT "IL VELENO PER SERPEN
    TI....."; INK 6;"I"
950 PRINT AT 21,0;"PREMI UN TAS
    TO PER INIZIARE..."

960 IF INKEY$="" THEN GO TO 96
    0: RETURN
970 RUN

```

Super-tris 3D



Joystick

Ricordate il vecchio gioco del Tris? Bisogna mettere in fila, in una scacchiera di nove caselle, tre croci o tre cerchi e, se nessuno dei due giocatori commette uno sbaglio, le partite non hanno mai un vincitore (come sanno bene coloro che hanno visto il film "War Games"). Non vi riproponiamo questo gioco in una versione tridimensionale, decisamente più appas-

sionante di quella classica: ora le scacchiere sono tre, ed è possibile fare Tris, oltre che nel modo classico, anche ponendo i tre simboli ognuno su una scacchiera diversa (purché siano allineati tra loro).

I due giocatori, dopo aver introdotto i loro nomi, selezionano il numero di partite che vogliono

fare; appaiono quindi le tre scacchiere. Per giocare si usano due joystick: muovendo il proprio verso destra o sinistra, il giocatore sposta un cursore, seleziona la casella desiderata e premendo il pulsante traccia il suo simbolo. Il

computer analizza velocemente la situazione e dà la vittoria al primo che realizza un Tris. Alla fine delle partite viene visualizzato il bilancio delle vittorie conseguite dai due concorrenti.

```

100 PRINT "{CLR}":POKE53281,0:POK
E53280,4
110 DIMDI(28):FORI=1TO27:READX1:
X2=X2+X1:DI(I+1)=X2:NEXTI:DI
(1)=0
120 PRINTTAB(10)"{GIU'}{CYN}S U
P E R {RED}{ 3 C } {CYN}T R I
S"
130 PRINTTAB(9)"{GIU'}{RED}
{ 3 SPAZI}{RVS}E{ 6 SPAZI}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}
{ 6 SPAZI}{<*>"
140 PRINTTAB(9)"{ 2 SPAZI}{RVS}
E{ 8 SPAZI}{OFF} {RVS}
{ 7 SPAZI}{<*>"
150 PRINTTAB(9)" {RVS}E
{ 9 SPAZI}{OFF} {RVS}
{ 8 SPAZI}{<*>"
160 PRINTTAB(9)"{BLU}{RVS}E
{ 6 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}
{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
{ 6 SPAZI}{<*>"
170 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 8 SPAZI}
{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 7 SPAZI}
{<*>"
180 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 2 SPAZI}
{RED}{OFF}E{ 2 SPAZI}{RVS}
E{BLU}{ 2 SPAZI}{RED}
{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}
{BLU}{ 2 SPAZI}"
190 PRINTTAB(9)"{ 4 SPAZI}{RVS}
{RED}E {BLU}{ 2 SPAZI}{RED}
{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}
{BLU}{ 2 SPAZI}"
200 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}
{RED}E{ 2 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
210 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}
{ 5 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
220 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}
{ 5 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}

```

```

{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
230 PRINTTAB(9)"{ 2 SPAZI}{RVS}
{RED}E{ 3 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
240 PRINTTAB(9)" {RVS}{RED}E
{ 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
{RED}{ 2 SPAZI}{OFF}E {RVS}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}"
250 PRINTTAB(9)"{RVS}{RED}E
{ 5 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
{RED} {OFF}E{ 2 SPAZI}{RVS}
{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}"
260 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 2 SPAZI}
{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}{RED}{OFF}E
{ 3 SPAZI}{<*>}{RVS}
{ 2 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}
{ 2 SPAZI}"
270 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 7 SPAZI}
{OFF}E{ 5 SPAZI}{RED}{<*>}
{RVS}{BLU}{ 7 SPAZI}{OFF}
E"
280 PRINTTAB(9)"{<*>}{RVS}
{ 5 SPAZI}{OFF}E{ 7 SPAZI}
{RED}{<*>}{RVS}{BLU}
{ 6 SPAZI}{OFF}E"
290 PRINTTAB(3)"{ 3 GIU'}{<3>}PU
LSANTE DEL JOYSTICK PER GIOC
ARE"
300 IF(PEEK(56321)AND16)=16AND(P
EEK(56320)AND16)=16THEN300
310 PRINT "{CLR} [<6>]";:POKE53281
,0:DIMP(27):O=1
320 PH=54272:CU=32:CC=0:S=54272
330 POKES+13,240
340 P(1)=1119:P(2)=1122:P(3)=112
5:P(4)=1201:P(5)=1204:P(6)=1
207:P(8)=1286
350 P(7)=1283
360 P(9)=1289:P(10)=1439:P(11)=1
442:P(12)=1445:P(13)=1521:P(
14)=1524:P(15)=1527
370 P(16)=1603:P(17)=1606:P(18)=
1609:P(19)=1759:P(20)=1762:P
(21)=1765

```

```

380 P(22)=1841:P(23)=1844:P(24)=
1847:P(25)=1923:P(26)=1926:P
(27)=1929
390 FORD=1TO2:PRINT"GIOCATORE N.
";D;:POKE198,0:INPUTPL$(D):N
EXT:CO(1)=4:CO(2)=5
400 FORV=1TO2:PL$(V)=LEFT$(PL$(V
),11):NEXT
410 M(2)=87:M(1)=86:L=1
420 POKE198,0:INPUT"QUANTE PARTI
TE";RD
430 U(1)=56321:U(2)=56320
440 PRINT"{CLR}{RED}";:FORV=1TO3
450 PRINTTAB(12)"[< 9 @>]"
460 PRINTTAB(12)"{RVS}{<*>}{OFF}
{ 2 SPAZI}M{ 2 SPAZI}M
{ 2 SPAZI}M"
470 PRINTTAB(12)"[<*>]{RVS}{<*>}
{OFF}{<@>} M[<@>} M[<@>} M"
480 PRINTTAB(13)"[<*>]{RVS}{<*>}
{OFF}{< 2 T>}M[< 2 T>}M
[< 2 T>}M"
490 PRINTTAB(14)"[<*>]{RVS}{<*>}
{OFF}{<@>} M[<@>} M[<@>} M"
500 PRINTTAB(15)"[<*>]{RVS}{<*>}
{OFF}{< 2 T>}M[< 2 T>}M
[< 2 T>}M"
510 PRINTTAB(16)"[<*>]{RVS}{<*>}
{OFF}{ 2 SPAZI}M{ 2 SPAZI}M
{ 2 SPAZI}M"
520 PRINTTAB(17)"[<*>]{RVS}
{ 9 SPAZI}"
530 ONVGOTO540,550,560
540 PRINT"{BLU}";:NEXT
550 PRINT"{YEL}";:NEXT
560 R=1
570 POKEP(O),160:POKEP(O)+PH,1
580 PRINT"{HOME}{YEL}PARTITA:
[<6>";R;"{HOME}{ 6 GIU' }
[<6>";:PRINT"ORA TOCCA A"
590 FORV=1TOLEN(PL$((LAND1)+1))+
1:PRINT" ";:NEXT:POKE211,0:P
RINTPL$(L)
600 J=15-(PEEK(U(L))AND15)
610 IFJ=8THENPP=1:GOTO640
620 IFJ=4THENPP=-1:GOTO660
630 GOTO740
640 IFO=27THENO=26:NX=CU:NC=CC:G
OTO690
650 NX=PEEK(P(O+1)):NC=PEEK(P(O+
1)+PH):GOTO680
660 IFO=1THENO=2:NX=CU:NC=CC:GOT
O690
670 NX=PEEK(P(O-1)):NC=PEEK(P(O-
1)+PH)
680 POKEP(O),CU:POKEP(O)+PH,CC
690 O=O+PP
700 CU=NX:CC=NC
710 POKEP(O),160:POKEP(O)+PH,1
720 POKES+11,17:POKES+8,70:POKES
+24,15

```

```

730 FORD=1TO20:NEXT:POKES+24,0:P
OKES+11,16:GOTO750
740 FORD=1TO15:NEXT
750 POKEP(O),CU:POKEP(O)+PH,CC:F
ORD=1TO45:NEXT:POKEP(O),160:
POKEP(O)+PH,1
760 J=PEEK(U(L))AND16:IFJ=16THEN
600
770 IFCU=32THEN800
780 POKES+11,17:POKES+8,14:POKES
+24,15
790 FORD=1TO500:NEXT:POKES+24,0:
POKES+11,16:GOTO600
800 POKEP(O),M(L):POKEP(O)+PH,CO
(L):CU=M(L):CC=CO(L)
810 POKES+11,17:POKES+8,200:POKE
S+24,15
820 FORD=1TO250:NEXT:POKES+11,16
:POKES+24,0
830 A=0:B=0:C=0
840 RESTORE:READX:FORI=1TODI(O)+
13:READX,Y:NEXTI
850 FORI=DI(O)+1TODI(O+1)
860 READX,Y:IF(PEEK(P(X))=M(L))A
ND(PEEK(P(Y))=M(L))THENB=X:C
=Y:A=0
870 NEXTI
880 IFA=0THEN990
890 PRINT"{HOME}{ 7 GIU' }HA VINT
O{ 3 SPAZI}"
900 FORV=1TOLEN(PL$((LAND1)+1)):
PRINT" ";:NEXT:POKE211,0:PRI
NTPL$(L)"!"
910 SC(L)=SC(L)+1
920 T=255:POKES+11,17:POKES+24,1
5:FORX=1TO10
930 H=INT(16*RND(1))
940 POKEP(A)+PH,H
950 POKEP(B)+PH,H
960 POKEP(C)+PH,H
970 POKES+8,T:FORD=1TO350:NEXT:T
=T-26:NEXT:POKES+11,16:POKES
+24,0:GOTO980
980 FORO=1TO27:POKEP(O),32:POKEP
(O)+PH,0:NEXT
990 IFL=1THENL=2:GOTO1010
1000 L=1
1010 IFA=0THEN580
1020 CU=32:CC=0:NX=0:NC=0:O=1
1030 R=R+1:IFR>RDTHEN1050
1040 GOTO580
1050 PRINT"{CLR}{ 7 GIU' }
{ 17 SPAZI}"
1060 PRINT"{ 2 DES}{ 3 GIU' }PUNT
EGGIO FINALE"
1070 PRINT"{YEL}{ 2 DES}
[< 16 Y>]{GRN}"
1080 PRINT"{ 2 DES}"PL$(1);":":S
C(1)
1090 PRINT"{GIU' }{ 2 DES}"PL$(2)
;":":SC(2)

```



```

1100 PRINT"{GIU' }{ 2 DES}{<3>]PU
LSANTE DEL JOYSTICK PER RIG
IOCARE"
1110 IF(PEEK(U(1))AND16)=16THENI
F(PEEK(U(2))AND16)=16THEN11
10
1120 POKE198,0:RUN
1130 DATA7,4,7,4,5,4,7,4,7,4,5,4
,5,12,5,4,5,4,7,4,7,4,5,4,7
,4,7
1140 DATA2,3,4,7,5,9,10,19,13,25
,11,21,14,27,1,3,5,8,11,20
1150 DATA14,26,2,1,6,9,5,7,12,21
,15,27,14,25,11,19,5,6
1160 DATA14,24,13,22,1,7,1,9,2,8
,3,7,4,6,14,23,15,24
1170 DATA3,9,14,22,4,5,1,4,3,5,8
,9,16,25,13,19,17,27,14,21
1180 DATA7,9,2,5,17,26,14,20,1,5
,3,6,7,8,18,27,15,21,17,25,
14,19
1190 DATA11,12,13,16,14,18,1,19,
10,12,14,17,2,20,3,19,1,21

```

```

1200 DATA14,16,15,18,10,11,3,21,
10,16,14,15
1210 DATA4,22,1,25,7,19,10,18,11
,17,12,16,13,15,2,26
1220 DATA1,27,3,25,4,24,6,22,7,2
1,8,20,9,19,12,18
1230 DATA13,14,6,24,3,27,9,21,10
,13,18,17,12,14,7,25
1240 DATA11,14,16,18,8,26,9,25,7
,27,12,15,10,14,16,17
1250 DATA9,27,20,21,22,25,23,27,
1,10,9,14,7,13,3,11
1260 DATA23,26,2,11,8,14,19,21,1
9,20,27,24,23,25
1270 DATA12,3,9,15,7,14,1,11,19,
25,23,24,4,13,6,14
1280 DATA19,27,20,26,21,25,22,24
,5,14,22,23,21,27
1290 DATA6,15,4,14,23,21,26,27,1
9,22,7,16,1,13,9,17
1300 DATA3,14,20,23,25,27,8,17,2
,14,19,23,21,24,25,26
1310 DATA9,18,3,15,7,17,1,14

```



Attacco letterale

Sfortunatamente la terra è stata attaccata per un'ennesima volta.

Ora sono di scena gli Andromedari che mettono in pericolo l'umanità con bombe alfanumeriche.

Essi possiedono ben 26 tipi di bombe (una per ogni lettera dell'alfabeto) e, per ognuna di esse, occorre attivare un sistema difensivo diverso.

Se, per esempio, viene sganciata una bomba 'W' (la lettera viene visualizzata in un riquadro posto nella parte in alto a destra dello schermo), bisognerà attivare la difesa adatta a tale bomba, premendo il tasto W sulla tastiera.

Nel riquadro che si trova nella parte sinistra dello schermo sono rappresentate schematicamente le 10 città che, di volta in volta, saranno minacciate.

A questo punto è necessario attivare la difesa precedentemente selezionata relativa alla città minacciata (le città sono numerate da 0 a 9), premendo il tasto numerico corrispondente alla città su cui sta per cadere la pericolosa bomba.

Se si riesce ad attivare la difesa adatta nella città giusta, le bombe in caduta si disintegreranno. Dopo di ciò si otterrà un punteggio che dipende dalla velocità con cui si è riusciti a disintegrare la bomba e dalla difficoltà selezionata all'inizio del gioco (essa può variare da 0 a 9). Questo programma, oltre che divertente, può essere educativo, perché permette di acquisire conoscenza circa la posizione delle varie lettere sulla tastiera.

Inoltre il divertimento è assicurato anche ai più esperti perché l'impresa, alle difficoltà più alte, è molto ardua e difficile.

```

18 PRINT "{CLR} { 2 GIU' } {RVS}
   [<A>] { 20 * } [<S>] _ ATTACCO
   { 2 SPAZI } LETTERALE _ ";
19 PRINT " [<Z> ] { 20 * } [<X> ] "
20 PRINT " { 2 GIU' } { 4 SPAZI } QUAL
   E LIVELLO? { 4 SPAZI } (1=DIFFIC
   ILE/9=FACILE) "
22 GETHF$: IFHF$="" THEN 22
23 IF (HF$>"9" OR HF$<"1") THEN 22
24 HF=INT(2.5+(VAL(HF$)-1))
25 SC=0:GOSUB 900
30 GOSUB 925
32 FORI=0 TO 3:FORJ=0 TO 3:C(I,J)=0:
   NEXTJ:NEXTI
40 L=INT(RND(1)*26+1):B=32768+L*
   8:F=0
45 FORI=0 TO 3
48 F=ABS(F-1)
50 T=PEEK(B+2*I+1-F)
53 FORJ=0 TO 3
55 M=(T AND FN(M(J)))/(4+J):C(I,J)=
   C(I,J)+INT(M*(4+J))
58 NEXTJ
60 IFF THEN 48
63 NEXTI
72 X=INT(RND(1)*101+20)
74 FORY=1 TO X:Z=INT(RND(1)*10):ZZ
   =7682+Z:POKE ZZ,32:POKE ZZ,160:
   NEXTY
80 POKE 36879,27:SYS 828
82 FORI=0 TO 3:FORJ=0 TO 3
84 P=7722-J+22*I:Q=S(C(I,J)):POK
   EP,Q
86 NEXTJ:NEXTI
90 LF=0:NF=0:FH=0:SH=0:SYS 833:PO
   KE 7680,L
98 POKE ZZ,32
100 FORX=1 TO 18
105 GETG$: IFG$="" THEN FORY=1 TO HF:
   NEXTY:GOTO 190
110 IFL THEN 140
120 IF (ASC(G$)-64)=L THEN LF=1:FH=
   X:GOTO 140
130 FORY=1 TO HF:NEXTY:GOTO 190
140 IFNF THEN 300
150 IF (VAL(G$)-1)=Z THEN 180
160 IF (G$="0" AND Z=9) THEN 180
170 FORY=1 TO HF:NEXTY:GOTO 190
180 NF=1:SH=X:GOTO 300
190 POKE(7682+Z+X*22),81+LF*128:
   POKE(38402+Z+X*22),0
200 NEXTX
220 FORXX=0 TO 3
221 PB=(8100+Z+(22*XX))
222 IF (PEEK(PB)<>32) THEN 240
223 NEXTXX
230 GOTO 320
240 IFL THEN 260
250 POKE(PB+22),32
260 POKE PB,32
280 GOTO 30
300 SC=SC+INT((500-5*FH-2*SH)/SQ
   R(HF)):GOTO 30

```

```

320 FORY=1 TO 300:NEXT:PRINT "{CLR}
   ***** {GIU' }
   MI SPIACE, HAI PERSO!"
321 PRINT " { 2 GIU' } PUNTEGGIO : "
   ;SC
322 PRINT " {GIU' } AL LIVELLO : ";HF
   $
323 PRINT " { 2 GIU' } GIOCHI ANCOR
   A (S/N)?"
324 GETY$: IFY$="" THEN 324
326 IFY$="N" THEN PRINT "{CLR}":END

328 GOTO 18
800 DIMS(15),C(3,3)
805 DEFNM(X)=3*(4+X)
810 FORX=0 TO 15:READS(X):NEXT
815 DATA 32,108,123,98,124,225,25
   5,254
820 DATA 126,127,97,252,226,251,2
   36,160
825 RETURN
898 END
900 PRINT "{CLR} { 2 SPAZI } *****
   *** { 3 SPAZI } {HOME} {GIU' }":F
   ORX=1 TO 110:PRINT " ";:NEXT
910 PRINT "{HOME} { 19 GIU' }
   { 2 SPAZI } 1234567890
   { 5 SPAZI } L ";HF$;" ";
920 FORX=1 TO 3:PRINT " { 2 SPAZI }
   [<Q>] {RVS} { 10 SPAZI } {OFF}
   [<W>] { 3 SPAZI } [< 5 +> ]";:NE
   XT
925 PRINT "{HOME} [<Q>] *****
   [<W>]";
930 FORX=7696 TO 7806 STEP 22:FORY=0
   TO 5:POKEX+Y,102:NEXTY:NEXTX
940 FORX=7719 TO 7785 STEP 22:FORY=0
   TO 3:POKEX+Y,160:NEXTY:NEXTX
950 FORX=38400 TO 38531:POKEX,6:NE
   XT:FORX=0 TO 17:FORY=0 TO 9:POKE
   (7704+Y+X*22),32:NEXTY,X
955 FORX=7681 TO 8165 STEP 22:POKEX,
   107:POKEX+11,115:POKEX+30720
   ,6:POKEX+30731,6:NEXTX
960 PRINT "{HOME} { 14 GIU' }
   { 16 DES } PUNTI";
961 PRINT "{HOME} { 15 GIU' }
   { 15 DES }";:SC;
970 RETURN
994 END
995 FORX=828 TO 867:READY:POKEX,Y:
   NEXT
999 RETURN
1000 DATA 169,1,76,67,3,169,6,160
1001 DATA 39,140,77,3,162,0,160,0
1002 DATA 157,39,150,232,224,4,20
   8,248
1003 DATA 238,77,3,200,192,22,208
   ,248
1004 DATA 172,77,3,192,127,208,22
   9,96

```

Memdata

Tradurre una routine in l.m. o un set di caratteri presenti in memoria in codici DATA comporta un lavoro non indifferente.

Con il programma MEMDATA, potrai finalmente risolvere questo problema.

Facendo partire il programma, ti saranno richiesti l'indirizzo iniziale e finale del blocco di memoria da trasformare in codici DATA.

Poi ti verrà richiesto il numero di codici che devono essere introdotti in ogni linea.

Subito dopo cominceranno ad apparire sullo schermo le linee DATA che il computer sta creando.

Il numero di linea di ogni istruzione corrisponde all'indirizzo del primo numero presente nella linea stessa.

Dopo aver stampato tutte le linee DATA necessarie per contenere il blocco di memoria inizialmente indicato, il programma si cancella automaticamente (perciò quando avrai terminato di digitarlo, salvalo prima di farlo girare). Da quel momento potrai modificare, listare e salvare agevolmente il programma ottenuto. Avrai notato sicuramente che il programma ha dei numeri di linea molto elevati.

Ciò è dovuto a questo fatto: le linee DATA che il programma stesso crea, potrebbero sovrapporsi a quelle del MEMDATA, provocando evi-

denti problemi.

Ti potrebbe capitare di dover collegare le linee DATA ottenute, con un altro programma che avevi scritto in precedenza e che le deve utilizzare.

In questo caso applica attentamente il seguente metodo di 'MERGE'

1) Salva e verifica il programma ottenuto con 'MEMDATA'

2) Digita le seguenti istruzioni senza numero di linea:

NEW

PRINTEPEEK (43), PEEK (44)

3) Prendi nota dei due numeri ottenuti;

4) Carica il programma che deve utilizzare le istruzioni DATA;

5) Digita le seguenti istruzioni senza numero di linea:

POKE43,PEEK(45)-2:POKE44,PEEK (46)

6) Carica il programma contenente le istruzioni DATA;

7) Inserisci nelle locazioni 43 & 44 i valori che avevi precedentemente annotato, nel seguente modo (n=valore):

POKE43,n1: POKE44,n2

8) Salva e verifica il programma completo (UTILIZZATORE+DATA)

```
63720 PRINT"{CLR}VIC 20 & C64 MEMDATA"
63730 PRINT"INSERISCI LA LOCAZIONE":PRINT"DI MEMORIA":PRINT"INIZIALE":INPUTA
63733 PRINT"{GIU'}FINALE":INPUTC:PRINT"{GIU'}QUANTI BYTE PER LINEA":INPUT B
63735 C=C/256:POKE251,(C-INT(C))*256:POKE252,C
63740 POKE2,B:PRINT"{CLR}";
63750 B=A/256:POKE253,(B-INT(B))*256:POKE254,B
63755 PRINT:PRINTMID$(STR$(A),2,LEN(STR$(A))-1);"DATA ";
63760 FORI=0TOPEEK(2)-1
63763 A$=STR$(PEEK(A+I))+", "
```

```
63765 IFA+I>PEEK(251)+256*PEEK(252)GOTO63780
63768 PRINTMID$(A$,2,LEN(A$)-1);
63770 IFA+I=PEEK(251)+256*PEEK(252)GOTO63830
63775 NEXTI:GOTO63830
63780 PRINT"{SIN} ":GOTO63870
63830 PRINT"{SIN} ":POKE631+PEEK(198),13
63840 PRINT"GO63850":FORA=631TO634:POKEA,145:NEXT:POKEA,13:POKE636,13:POKE198,6
63841 END
63850 PRINT"{ 2 SU}":FORA=1TO3:PRINT"{ 8 SPAZI}":NEXT:PRINT"{ 3 SU}";
```

```

63860 A=PEEK(253)+256*PEEK(254)+
      PEEK(2):GOTO63750
63870 Q=PEEK(43):U=PEEK(44)
63880 IFPEEK(Q+4+256*U)<>131GOTO
      63900
63890 Q1=PEEK(Q+256*U):U1=PEEK(Q

```

```

      +1+256*U):Q=Q1:U=U1:GOTO63
      880
63900 P=Q+256*U:POKEP,0:POKEP+1,
      0
63920 PRINT"{CLR}{GIU'}HO FINITO
      !!"
63930 PRINT"{GIU'}DIGITA 'LIST'"

```

Frana



Joystick

La miniera sta per franare, e tu devi portare in salvo tutti i minatori, senza perderti nei meandri delle gallerie. Dato che non possiedi una mappa della miniera, dovrai costruirla man mano che la esplori; partendo dall'entrata, devi scovare tutti gli uomini, che si trovano in fondo alle gallerie cieche. Quando avrai salvato l'ultimo, la frana sarà ormai in atto e dovrai riuscire a tornare all'entrata prima che crolli tutto.

Il labirinto in cui ti trovi viene visualizzato tridimensionalmente, cioè proprio come lo vedresti se tu fossi realmente nelle gallerie. Per muoverti usa il joystick: in su per avanzare, a destra e a sinistra per girarti di 90 gradi nelle rispettive direzioni, in giù per voltarti indietro.

Inoltre premendo il pulsante puoi vedere la parte già disegnata della mappa, e premendolo ancora viene nuovamente visualizzato ciò che ti circonda.

All'inizio del gioco, premendo F1 ti vengono mostrate le istruzioni, che comprendono una scelta tra due livelli di difficoltà; nel più difficile, una volta iniziata la frana non potrai più consultare la mappa, per cui dovrai imprimerti nella memoria la strada da seguire per raggiungere l'uscita. La partita può essere interrotta premendo F1. Il programma gira solo sul VIC inespanso, e devi digitarlo copiando esattamente il nostro listato, senza introdurre spazi superflui; altrimenti, la memoria non sarà sufficiente.

```

1 POKE56,28:CLR:DEFFNW(X)=PEEK(3
  7151)AND32:B=36865:GOSUB6
2 PRINT"{CLR}{WHT}"SPC(74)"{RVS}
  FRANA(OFF)"SPC(101)"{BLK}F1 PE
  R IL MENU":GOTO56
3 A$="+01-22-01+22+01":F=A+VAL(M
  ID$(A$,D*3+1,3))*V
4 X=VAL(MID$(A$,D*3+4,3)):L=F+X:
  R=F-X:RETURN
5 PRINTSPC(230)"V":RETURN
6 Y=30:POKEB+14,42:POKEB+1,150:G
  OTO8
7 Y=28:POKEB+14,107:POKEB+1,22:P
  OKEB,25:POKEA,VAL(MID$("235241
  243242",D*3+1,3))
8 POKE648,Y:IFFNW(W)THENRETURN
9 GOTO8
10 PRINTSPC(207)"M{GIU'}{SIN}
   [<M>]{GIU'}{SIN}N":RETURN

```

```

11 PRINTSPC(161)"M{GIU'}M{GIU'}
   {SIN}[<M>]{GIU'}{SIN}[<M>]
   {GIU'}{SIN}[<M>]{ 2 GIU'}
   { 2 SIN}N{SU}N":RETURN
12 PRINTSPC(92)W$MID$(X$,37)"
   { 2 GIU'}{ 3 SIN}N{SU}N{SU}N
   ":RETURN
13 PRINT"{GIU'}{DES}"W$MID$(X$,1
   9)"{ 2 GIU'}{ 3 SIN}N{SU}N
   {SU}N":RETURN
14 PRINT"M"X$"{SIN}N":RETURN
15 PRINTSPC(209)"N{GIU'}{SIN}
   [<G>]{GIU'}{SIN}M":RETURN
16 PRINTSPC(188)"N{SU}N
   { 2 GIU'}{ 2 SIN}[<G>]{GIU'}
   {SIN}[<G>]{GIU'}{SIN}[<G>]
   {GIU'}{SIN}M{GIU'}M":RETURN
17 PRINTSPC(146)"N{SU}N{SU}N
   { 3 GIU'}{ 3 SIN}[<G>]"MID$(Y

```

```

$,40)W$:RETURN
18 PRINTSPC(83)"N{SU}N{SU}N
  { 3 GIU' } { 3 SIN } [ < G > ] "MID$(Y
  $,22)W$:RETURN
19 PRINTSPC(20)"N"Y$ "M{HOME}":RE
  TURN
20 PRINTSPC(229)"P{GIU'}{SIN}
  [ < T > ]":RETURN
21 PRINTSPC(205)"[ < T > ]P{GIU'}
  {SIN}[ < M > ]{GIU'}{ 2 SIN}[ < @ > ]
  @":RETURN
22 PRINTSPC(158)"[ < 2 T > ]P"MID$(
  X$,40)"{ 3 SIN}[ < 3 T > ]":RETI
  RN
23 PRINTSPC(89)"[ < 2 T > ]P"MID$(X
  $,22)"{ 3 SIN}[ < 3 T > ]":RETI
  RN
24 PRINT"{GIU'}P"MID$(X$,4)"
  {SIN}[ < T > ]":RETURN
25 PRINTSPC(231)"O{GIU'}{SIN}
  [ < T > ]":RETURN
26 PRINTSPC(210)"O[ < T > ]{GIU'}
  { 2 SIN}[ < G > ]{GIU'}{SIN}L
  [ < @ > ]":RETURN
27 PRINTSPC(168)"O[ < 2 T > ]{GIU'}
  { 3 SIN}[ < G > ]"MID$(Y$,43)"
  [ < 3 T > ]":RETURN
28 PRINTSPC(105)"O[ < 2 T > ]{GIU'}
  { 3 SIN}[ < G > ]"MID$(Y$,25)"
  [ < 3 T > ]":RETURN
29 PRINTSPC(42)"O"MID$(Y$,4)"
  [ < T > ]":RETURN
30 PRINTSPC(230)"[ < T > ]{GIU'}
  {SIN}[ < T > ]":RETURN
31 PRINTSPC(207)"[ < 3 T > ]
  { 2 GIU' } { 3 SIN } [ < 3 @ > ]":RE
  TURN
32 PRINTSPC(161)MID$(Z$,13)SPC(1
  47)MID$(Z$,13):RETURN
33 PRINTSPC(92)MID$(Z$,7)"{GIU'}
  "SPC(251)MID$(Z$,7):RETURN
34 PRINTSPC(23)Z$SPC(154)SPC(245
  )Z$"{HOME}":RETURN
35 PRINT"{CLR}{WHT}":FORV=0TO5:G
  OSUB3:IFPEEK(F)=32THENPRINT"
  {HOME}":ONV GOSUB34,33,32,31,3
  0:GOTO41
36 PRINT"{HOME}":IFPEEK(L)=32THE
  NONV+1GOSUB14,13,12,11,10,5:G
  OTO38
37 ONV+1GOSUB24,23,22,21,20,5
38 PRINT"{HOME}":IFPEEK(R)=32THE
  NONV+1GOSUB19,18,17,16,15,5:G
  OTO40
39 ONV+1GOSUB29,28,27,26,25,5
40 NEXT
41 GOSUB77:W=PEEK(37151):IFY=30G
  OTO44
42 IF(WAND32)=0THENPOKEB,Z:GOSUB
  6:POKEA,X
43 GOTO41
44 IFK=0ANDP<TITHENX=PEEK(B)+1:P

```

```

OKEB,X:P=T1+40:IFX=122THENRET
URN
45 IF(WAND4)GOTO51
46 V=1:GOSUB3:IFPEEK(F)<>32THENA
  =F:POKE30720+A,1:GOTO35
47 IFA=7397ANDK=0THENRETURN
48 IFPEEK(A)<>13GOTO51
49 K=K-1:PRINTSPC(112)"MINATORE
  { 2 SPAZI}TROVATO"SPC(26)"ANC
  ORA"K"DA SALVARE":POKEA,160
50 IFK=0THENPRINTSPC(74)"FRANA":
  IFGTHENO=1
51 IF(WAND16)=0THEND=VAL(MID$(D$,
  D+3,1)):GOTO35
52 POKE37154,127:X=PEEK(37152)AN
  D128:POKE37154,255:IFX=0THEND
  =VAL(MID$(D$,D+1,1)):GOTO35
53 IF(WAND8)=0THEND=VAL(MID$(D$,
  D+4,1)):GOTO35
54 IF(WAND32)=0ANDO=0THENZ=PEEK(
  B):X=PEEK(A):GOSUB7
55 GOTO41
56 D=3:D$="+02-44-02+44":PRINTSP
  C(90)"{WHT}LA MINIERA CROLLA!
  "
57 POKE648,28:A=7397:X$="
  { 21 SPAZI}":PRINT"{CLR}{RVS}
  {CYN} "X$;:FORW=1TO21
58 PRINT"{OFF}{BLU}"X$"{CYN}
  {RVS} ";:NEXT:PRINTX$"{HOME}"
  :POKE7673,160:POKE38393,3:PRI
  NTSPC(141)"{WHT}E"
59 GOSUB77:X=INT(RND(1)*4):Y=X
60 W=A+VAL(MID$(D$,X*3+1,3))
61 IFPEEK(W)=32THENZ=0:POKEW,X:P
  OKEA+VAL(MID$(D$,X*3+1,3))/2,
  160:A=W:GOTO59
62 X=(X+1)*-(X<3):IFX<>YGOTO60
63 X=PEEK(A):POKEA,160:IFZ=0THEN
  POKEA,13:Z=1:K=K+1
64 IFX<>5THENA=A-VAL(MID$(D$,X*3
  +1,3)):GOTO59
65 W$="M{GIU'}M{GIU'}M":X$="
  {GIU'}{SIN}[ < M > ]{GIU'}{SIN}
  [ < M > ]{GIU'}{SIN}[ < M > ]{GIU'}
  {SIN}[ < M > ]{GIU'}{SIN}[ < M > ]
  {GIU'}{SIN}[ < M > ]{GIU'}{SIN}
  [ < M > ]{GIU'}{SIN}[ < M > ]{GIU'}
  {SIN}[ < M > ]{GIU'}{SIN}[ < M > ]
  {GIU'}{SIN}[ < M > ]{GIU'}{SIN}
  [ < M > ]{GIU'}{SIN}[ < M > ]{GIU'}
  {SIN}[ < M > ]{GIU'}"
66 Y$="{GIU'}{SIN}[ < G > ]{GIU'}
  {SIN}[ < G > ]{GIU'}{SIN}[ < G > ]
  {GIU'}{SIN}[ < G > ]{GIU'}{SIN}
  [ < G > ]{GIU'}{SIN}[ < G > ]{GIU'}
  {SIN}[ < G > ]{GIU'}{SIN}[ < G > ]
  {GIU'}{SIN}[ < G > ]{GIU'}{SIN}
  [ < G > ]{GIU'}{SIN}[ < G > ]{GIU'}

```

```

{SIN} [<G>] {GIU'} {SIN} [<G>]
{GIU'} {SIN} [<G>] {GIU'} {SIN}
<G> {GIU'} {SIN} [<G>] {GIU'}
{SIN} [<G>] {GIU'} {SIN} [<G>]
{GIU'} {SIN} [<G>] {GIU'} {SIN}"
67 D$="3012301":GOSUB6:Z$="
[< 19 T>]":POKEA,209:GOSUB35
68 GOSUB7:POKE217,156:POKE218,15
6
69 PRINT" {HOME} {RVS} {CYN}PULSANT
E:Q1 VOLTA PER{DES}FINIRE Q2
PER GIOCARE"
70 FORW=37933TO38329STEP22:FORX=
0TO18:POKEW+X,1:NEXT:NEXT
71 GOSUB77:IFFNW(X)GOTO71
72 GOSUB6:PRINT" {CLR}"
73 IFFNW(X)=0GOTO73
74 FORW=0TO30:IFFNW(X)=0GOTO78
75 NEXT
76 POKE56,30:CLR:END
77 GETA$:IFA$<>CHR$(133)THENRETU
RN

```

```

78 POKEB,25:GOSUB6:PRINT" {CLR}SC
EGLI:{BLK}":PRINT" {GIU'} F1=F
ACILE":PRINT" {GIU'} F3=DIFFIC
ILE"
79 PRINT" {GIU'} F5=MAPPA":PRINT"
{GIU'} F7=FINE":PRINT"
{ 2 GIU'} {WHT}*LIVELLO"
80 PRINT" { 4 GIU'}SCOPO-{BLK}TRO
VA I MINATORI"SPC(6)"E TORNA
INDIETRO"
81 PRINT" {WHT}{ 2 GIU'}USA IL JO
YSTICK"
82 PRINT" {HOME} {WHT}":IFGTHENPRI
NT" { 3 GIU'}*":GOTO84
83 PRINT" {GIU'}*"
84 GETA$:IFA$<>""THENW=ASC(A$)-1
32:ONABS(W)GOTO86,87,68,72
85 GOTO84
86 G=0:GOTO88
87 G=1
88 O=0:K=0:PRINT" {CLR}":GOTO56

```

Per ricevere gli arretrati di **PAPER soft** compilare il seguente tagliando:

J.soft Compilare ed inviare in busta chiusa a:
 via Rosellini 12 - 20142 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. a mezzo

assegno allegato

contanti allegati

IN EDICOLA

SUPER

sinc

SUPER

VIC & C64

N°6



**SuperSinc e
SuperVic & C64
sono idee**

J.soft EDITRICE

**CON
CASSETTA**

IN MILANO - VIA MASCHERONI, 14

IL VOSTRO "NUOVISSIMO" COMPUTER SHOP

Libri e riviste di elettronica e informatica.

CORSI CONTINUI
TUTTO L'ANNO
CON I MIGLIORI
SOFTERISTI



IL TELEFONO È 02-437.385